WWW.EMU-ZONE.ORG

掌机地带

POCKET ZONE

THE MAGAZINE FOR POCKET G…



模拟特区

GBA潜力挖掘篇—GBA上的模拟器

不应该被忘却的Wonder Swan

掌机制造

GBA游戏汉化Vol4 汉化用文本工具

掌机黄金眼

体验手掌中的战争

游戏前瞻

口袋妖怪绿宝石

火炎之纹章 圣魔之光石

洛克人EXE4.5 真实操作

专题特稿

解读口袋妖怪

游戏研究

特鲁尼克大冒险3 Advance 不可思议研究

热作攻略强袭

最终幻想 I·II ADVANCE

续·我们的太阳

怪物召唤师

VOL.6

POCKET ZONE

假期玩掌机 必备掌机地带


THE EMULATION GAME NEWS MAGAZINE
WWW.EMU-ZONE.ORG
EMU ZONE
模拟地带
TEH EMULATION GAMING
NEWS MAGAZINE
游戏编年史
圣剑的历史—兰古瑞萨永恒
The History of
LANGRISSER
前篇
新手学堂
DC模拟器Chankast
Winkawaks宏定义杂谈
模拟聚焦
DC模拟
掌上领域
GBA模拟器联机实录
模拟地带18期全国热卖中
经典赏析
CHRONO TRIGGER
时空之旅
专题企划
汉化史记之
不该忘记的汉化故事
XENOGEARS
异度装甲汉化专题
时间不曾冲淡一切
EMU ZONE
VOL.18

CONTENTS

本月热作强袭！ P2

POCKET GAME 汉化殿堂 P6

游戏前瞻
- 口袋妖怪 绿宝石 8
- 火炎之纹章 圣魔之光石 11
- 塞尔达传说 不思议的帽子 12
- 任天堂FC经典游戏第三弹 磁碟机精选 14
- 洛克人EXE4.5 真实操作 17

硬件大观
- 近期烧录动态 19

掌机大搜查 23

游戏点评 28

专题
- 解读口袋妖怪 31

攻略地带
- 最终幻想I+II ADVANCE 39
- 续·我们的太阳 太阳少年强哥 63
- 怪物召唤师 79
- 火影忍者RPG 95
- 钢之炼金术士 回忆的奏鸣曲 116

游戏研究
- 特鲁尼克3 A 之不可思议研究 128

经典怀旧长廊
- GB游戏怀旧 156

模拟特区
- GBA潜力挖掘篇 GBA上的模拟器 161
- 神奇天鹅缘何神奇 不应该被忘却的Wonder Swan 174

掌机软件
- GBA音乐潜力挖掘 GSM PLAYER篇 180

掌机制造
- GBA游戏汉化Vol4 汉化用文本工具 182

掌机黄金眼
- 体验手掌中的战争 186

掌机部落 187

掌机地带 POCKET ZONE WWW.EMU-ZONE.ORG THE MAGAZINE FOR POCKET GAME

郑重声明

未经本刊同意或者授权，任何单位以及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将依法追究法律责任及遭受侵权而带来的所有损失。

邮购信息

需要邮购的可以汇款到下面地址

邮购地址：北京市6511信箱

收款人：《掌机地带》编辑部

邮政编码：102218

所有邮购免邮资

制　　作：《掌机地带》杂志社

策　　划：陈浩

编辑部主任：微风

责任　编辑：Cotolo taka 雪晴 最恨苦瓜 Dream Lan

美术　编辑：GHosts

特约撰稿人：yujioh gxb 卡氏创作组

策划　推广：《掌机地带》发行部

电　　话：010-86584458

邮寄　地址：北京市6511信箱

邮　　编：102218

网　　址：http://www.emu-zone.org

电子　邮箱：wind@gamelive.net

出版　日期：每月30日

定　　价：人民币13元（双光盘）

VOL.6

2004.08

本月热作强袭！

每期放送

随着炎热的夏日来临，游戏旺季毫无保留地呈现在大家眼前，本月的游戏大作绝对可以让每个掌机游戏迷目不暇接，小神游的第二款中文游戏《超级玛丽奥II》也正式上市，各大游戏厂商都看准了这个暑假，这种气氛将一直维持到年底，那时将由NDS接班继续唱主角，现在就让我们在家吹着空调，好好地体会本月每一款掌机热作。避暑，将从GBA开始。





编号：1597
名称：最终幻想 I&II
游戏文件名：Final Fantasy I And II Advanced (J)
游戏容量：128 Mbit
类型：RPG

游戏介绍 game introduction

虽然只是一款移植作品，但掌机爱好者们对它的期待程度甚至超过了近期发表的所有游戏，作为一款复刻游戏这个荣誉也只有《最终幻想》才有资格获得，虽然经历了WSC、SFC到PS，这款GBA版一上手仍然充满了感动，游戏一开始的音乐就已有了让人说不出的感觉，进入游戏后的开场画面和音乐也配合得恰到好处，游戏画面的细腻程度大大超出了预计，已经无法用移植这个单纯的词来形容，系统方面MP的加入更适合当前我们对RPG系统概念的认识，以前AAB的技巧似乎没有了，魔法将在战斗中扮演主角。看过我们杂志前瞻的读者相信都非常清楚此作的隐藏要素：不思议迷宫Soul of Chaos / Soul of Rebirth和额外的剧情，无论是老玩家还是刚接触这两个游戏的读者，都能在其中找到新的乐趣。原来对这款游戏并没抱太大希望的我也一不小心就沉溺了进去，需要再次一提的是游戏的音乐，实在太棒了！如果你是最终幻想的Fans；或者你想从这款游戏中找到过去的感觉；又或者你曾经错过了这两款最优秀RPG的原祖之作，别犹豫，拿起《掌机地带六》（攻略）和GBA Sp（游戏）一起进入手掌上的最终幻想世界。



编号：1585
名称：我们的太阳 II – 太阳少年加戈
游戏文件名：Zoku Bokura no Taiyou – Taiyou Shounen Jango (J)
游戏容量：128 Mbit
类型：AVG

游戏介绍 game introduction

这款游戏伴随着夏天的到来，相对于一代通过太阳光消灭怪物+解迷的系统，这款新作无论是画面的改进还是系统的完善都没有让我们失望，一方面大大增加了武器的类型，诸如剑、枪等近身搏斗武器的加入使游戏的动作要素更为丰富，道具系统也强化了许多。此作最值得称道是多样的魔法，三大魔法：月光魔法、太阳魔法和黑暗魔法可以通过主角的不同状态来发挥威力，魔法不但能强化自身的能力，也可以附在武器上发挥不同的作用，例如附上冰魔法的剑不但能克火属性敌人，而且可以扑灭火焰和令水结冰，充分利用魔法的属性和主角的状态才能解开游戏中的各类迷题，可玩性有了非常大提高。关于继承方面，游戏提供了继承一代的通关记录（游戏开始为输入一代通关密码，一代未通关玩家记得略过此步骤），在游戏通关后还能获得密码，可以上官方网站登陆到隐藏页面获得非常华丽的墙纸哦！

本月热作强袭！



编号：1570
名称：哈姆太郎运动会
游戏文件名：Tottoko Hamutarou – Hamu Hamu Sports (J) (M2)
游戏容量：64 Mbit
类型：SPT

游戏介绍 game introduction

最可爱的哈姆太郎们再登场，这次它们是举办运动会。这款游戏属于迷你游戏集类型，加上超可爱的哈姆太郎，相信对小龄玩家或MM将具有极大的杀伤力，作为老任自己的作品，游戏品质非常优秀，运动会的项目包括：100米竞走、网球、射击、拔萝卜、跳水、沙滩排球等近二十个比赛项目，想象一下操纵这些可爱的小仓鼠跑步是多么有趣味的事情，可爱归可爱，游戏的难度可不低，狂按键是不能获得胜利的，节奏才是游戏的关键，这里建议大家戴上GBA专用耳机玩，因为某些运动例如马拉松，是需要按照音乐的节奏来按A键的，心急反而会更慢哦。这款游戏并不长，通关不需要太多的时间，由于有一定的RPG成分，有些地方需要触发剧情才能开始，另外游戏的卡片收集也非常有趣，通关后进入二周目还能给小老鼠更换服装，趣味性到了顶点。



编号：1572
名称：穷途末路冒冒失失的大叔III－痔疮先生之痛
游戏文件名：Zettaizetsumei Dangerous Jiisan Tsuu – Ikari no Oshioki Blues (J)
游戏容量：64 Mbit
类型：ACT

游戏介绍 game introduction

首先给大家一个忠告：饭前请勿接触该游戏。极“龌龊”的音乐、超“恶搞”的画面以及随街可见看上去并不肮脏反而搞笑的“大便”可以让你体会到我忠告的重要之处。前两作通过迷你小游戏代替战斗的模式让不少刚接触的玩家大呼过瘾，本作在原来的基础上改为动作型RPG，并且有了生命量的设定，角色相对前两作基本没太大变动，不过主角终于轮到了我们拥有25种特别形态变化的老爷爷了，在比前两作大几倍的世界地图里，老爷爷还能找到不少宝物和道具；动作方面，除了流畅又恶搞的攻击方式外，还可以检起路边的物品甚至举起敌人来攻击，自由度非常高；值得称道的转职系统终于有了改进，14种恶搞职业终于可以随着我们的意愿去转变，我们可以玩转更变态的老爷爷（奸笑中~），虽然无法体会到游戏恶搞的精华（不识日文），但暴笑的画面足以让体会其中的特色，游戏中还提供四格漫画的收集，是体会原作的好办法。



编号：1573
名称：便利商店II－打倒！熊猫少女团
游戏文件名：Digi Communication 2 – Datou! Black Gemagema Dan (J)
游戏容量：128 Mbit
类型：TCG

游戏介绍 game introduction

我不会怪大家把这款游戏误认为少女游戏，因为无论从名称还是画面，它都引导我们这么去想。在这里，我可以毫不犹豫地对大家说，这款卡片经营游戏实在太棒了，除了延续前作的基本经营系统外，加入卡片系统是游戏的一大突破，在游戏中利用各种JS手段（例如在店门挂大减价牌，店里价格却翻一倍，让会员们天天来送钱）和暴力手段（通过战斗来挑战对手），把对头店消灭是游戏的最大目标（我的“退货”让对方狂赔钱的毒招真是屡试不爽啊！），当然如果是双方联机的话要小心被对方恶毒地复仇哦！除此之外，暴可爱的画面足以吸引所有喜欢掌机的男孩和女孩们，而卡片收集要素也足以让收集狂人们大呼过瘾，如果大家玩过这款游戏后觉得满意的话，不妨找到编号为0704的上一代来玩一下，绝对有趣。

本月热作强袭!



编号：1580

名称：金色的卡修－魔界书签

游戏文件名：Konjiki no Gashbell!! – Makai no Bookmark (J)

游戏容量：64 Mbit

类型：A · RPG

游戏介绍 game introduction

改编自热门动画《金色的卡修》的游戏，游戏类型是比较少见的A*RPG，如果大家又认为这款游戏是靠动漫改编的骗钱游戏可就大错特错了，只要上手就能得出一个结论，这是一款越玩越有趣的游戏，除了忠实再现几乎所有动画中出现的人物外，动作成分的加入大大加强了游戏趣味性，熟悉游戏的伙伴系统可以让你在游戏后期轻松连出999Hit，另外能发动强力的连携，画面极具魄力。游戏的攻关难度并不高，最精彩之处在于合成系统，收集魔界书签是游戏过程中的主要任务，而一些稀有书签需要不断收集材料，当然合理利用书签能力也是非常有乐趣的，游戏剧情也非常搞笑（如果能看懂日文的话），收集要素和动作的结合在暑期带给我们这款轻松的游戏。



编号：1581

名称：怪物召唤士

游戏文件名：Monster Summoner (J)

游戏容量：64 Mbit

类型：SLG

游戏介绍 game introduction

从公布开始就非常受关注的游戏，刚接触这款游戏时确实非常惊讶，游戏类型竟然不是预想中的战略游戏，而是掌机上比较罕见的即时战略类，游戏开始画面和菜单都设计得很不错，色调非常柔和，不过进入游戏后对人设却有点失望，人物画得都比较粗糙，正式开始游戏后被慢节奏的速度严重影响了心情，抱着忍耐的态度尝试下去后发现游戏素质非常不错，抛开部分画面的不足，偏慢的游戏节奏正好让我们有足够的时间去思考每一步，三个种族的怪物互相克制也大大提高了游戏的战略性，最吸引人的是超过一百种各具特色的怪物可供召唤，每种怪物都拥有自己的属性和特技，强大的怪物需要通过各种途径来获得，这些要素充分体现了游戏的标题，令游戏具备了收集性和战略性两方面特色，在游戏后期还能收到神兵，充分利用才能在战斗中取得优势。如果能看懂日文的话，游戏的剧情也是非常不错的，目前正在为全关卡S级通过而努力中，总体来看是不容错过的佳作。



编号：1583

名称：火影忍者RPG－继承炎之意志

游戏文件名：Naruto RPG – Uketsugareshi Hi no Ishi (J)

游戏容量：64 Mbit

类型：RPG

游戏介绍 game introduction

终于，大热漫画《火影忍者》经过TOMY一作SLG、两作ACT的洗礼，平稳走到了RPG的境界。虽然为RPG游戏，但TOMY在手感制作方面的拙劣表现依然存在，操作比较生硬、人物比较小，细致度甚至不如ACT的大结集二代，最令人遗憾的是进行战斗画面中双方攻击竟然把动作也忽略了，说了一大堆这款游戏的缺点，再从RPG游戏的角度来看，其他方面仍然是很出色的，游戏剧情选择了从三人跟随卡卡西学习到毁灭木叶行动结束这段最精彩的剧情，全新的战斗系统也颇为令人惊喜，行动条的加入能非常有效地突出战斗的紧张感，忍术释放需要额外的结印时间也很符合事实，作为忍者RPG游戏，丰富的忍术是本作的重头，一百零四种忍术几乎把我们动画中所见过的都表现了出来，施放每种忍术有类似于最终幻想中OD的按键判定方式，忍术发动画面也极具魄力，总体来看这次火影RPG的表现非常不错，喜欢动画的读者千万别错过，详细可以看本期杂志的攻略。

本月热作强袭!



编号：1587
名称：钢之炼金术师 – 回忆的奏鸣曲
游戏文件名：Hagane no Renkinjutsushi – Omoide no Sonata (J)
游戏容量：64 Mbit
类型：RPG

游戏介绍 game introduction

BANDAI的"钢炼骗钱计划"第二作，绝对的粉丝向游戏。本作最大的热点是动画中大人气角色、可爱的温莉作为正式角色登场，这次温莉可不单单是个机械手臂修理工，携带一把炼成枪的温莉讲成为队伍中的主力。游戏的系统基本和前作一致，通过物质卡片的组合来进行战斗和解迷，每张卡片都拥有质量、价值和级别三个属性，炼成术的收集也是粉丝们的一大追求，战斗系统方面相对前作改进幅度也不小，连携攻击在战斗中占重要地位，通过物理攻击加炼金术组成的连携Combo让战斗没以往那么枯燥，游戏角色经常在一起战斗还能提升好感度，好感度高能在战斗中有所加成。除以上以外，游戏的其他方面实在是乏善可陈，画面完全没有进步，连大部分怪物都和上一代基本相同，剧情虽然是原创，但仍避免不了过短和枯燥的缺点，连游戏压缩大小都和上作差不多，让人怀疑是基于上作的代码进行修改而成的，不过毕竟只是Fans向游戏，各方面平庸也是比较正常的情况。



编号：1589
名称：武装特骑 – 闪光英雄诞生
游戏文件名：Get Ride! Amdriver – Senkou no Hero Tanjou!(J)
游戏容量：64 Mbit
类型：SLG

游戏介绍 game introduction

初接触这款游戏的玩家会有非常熟悉的感觉，没错，这款游戏的战斗画面非常类似于《机战》系列但只要深入玩下去就会发现这款游戏的魅力，Koanmi并非浪得虚名，游戏的战斗是以半即时的形式进行，整个战斗都围绕着AE这个要素，攻击是需要AE来支持的，而AE必须通过时间回复，掌握好敌我的攻击范围来让AE得到充分恢复是这款即时游戏的精华，而游戏中另外一大特色是丰富的武器和装甲，武器种类包括剑系、射击、格斗和导弹，分别对应每个队员所擅长的特殊能力，这些能力会随着战斗的次数增加而提升，而游戏中最出色的是装甲系统，每件装甲都有自己的特色和属性，战斗后不但需要维修还可以进行加强，在游戏后期还能拿到每个角色的专用装甲和昂贵的最强装甲，利用这些强力武器能打出华丽且极具威力的合体连携技，强烈推荐给喜欢机械战略类游戏的玩家，精彩的系统绝对会让你沉迷其中而无法自拔。



编号：1592
名称：魔法气泡 Fever
游戏文件名：
Puyo Puyo Fever (J) (M6)
游戏容量：64 Mbit
类型：PUZ

游戏介绍 game introduction

MM和要陪MM玩游戏的GG们，我们终于等到了！作为对战方块系列游戏的始祖，《Puyopuyo魔法气泡》系列以暴可爱的人设和成熟的系统一直为大众所喜爱，但在GBA上的第一作的质量却非常差，手感奇差、模式单调和电脑AI巨低都非常致命，这次Fever版不但在画面上有了大幅强化，新增的Fever系统也让游戏的爽快感达到了满点，服役了近十年的阿露露等老牌角色也全面更新，新角色以时尚和可爱兼备为主（可能怀旧玩家们对此会表达不满），游戏最出色的地方无疑是来自街机版的Fever系统，储够Fever槽后发动快速的多重连击，熟悉Fever系统甚至能对对方造成必杀的效果，连击也非常自由，每个人都可以根据自己习惯组成独特的连击（看了国外一些专业气泡高手的十四连击后感到实在无地自容），另外大受欢迎的自由模式也得到了回归，此作可以说是方块+可爱+战略+技巧的大结集，游戏年龄层则从三岁小孩到八十岁的老人家，相信大家看了介绍后不会再犹豫了，大家一起来Puyopuyo吧！

POCKET GAME 汉化殿堂

文/笑面双刀



逆转裁判2

完成度	字体
5	8
翻译	**总体印象**
8	8

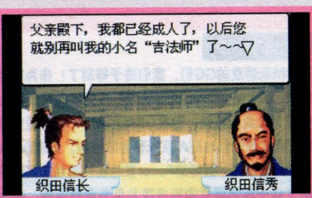
CGP汉化的这个作品，一直以来都有着超高的期待度。笔者也是第一次接触该游戏的汉化版，之前的1代汉化版由于汉化未完全和没时间等种种客观原因一直没机会尝试。这次虽然也是不完全汉化版，只汉化了前两章，不过抓住空余时间一口气打完了汉化部分，感觉游戏做得还是十分出色的。若是没有汉化版，还真是不能如此流畅玩下去。游戏的汉化经历的时间很长，汉化的错漏并不多，不过在一些地方把成步堂翻译成了原来如此，还有两处把凌里千寻错写成了凌里真宵。说到游戏的翻译质量，总体来说还是不错的，就是作者把一些自己的习惯带到了游戏中，比如标点过多地使用了顿号，一些人物的口语使用的是网络语言。游戏总体汉化进度是到第三话的开头，最后可以看到关于汉化的一些信息，之后的文本都是被清空的，需要等待CGP下一次发布的汉化版本。



星之卡比-镜之大迷宫

完成度	字体
9	8
翻译	**总体印象**
9	9.5

又是CGP小组的汉化作品，好像“《卡比》系列”都给CGP包了啊。这次的汉化作品水平是十分高的，我们可以看到字体的嵌入做得非常成功，虽然在部分游戏说明中会出现字体间距大小不一的情况（不是指空格），但整体的效果还是值得称道的。游戏的启动画面加上了CGP的标志，但标题画面却没有汉化成中文，可能是游戏标题画面的本身就已经有不少中文的缘故吧。游戏的技能和说明部分汉化应该都是文字替换的工作，所以没看到多少图片汉化的影子。敌方角色名字没有汉化是一大遗憾，毕竟敌方角色的种类也不算太多，那部分应该是图片汉化吧（自己猜的）。汉化的游戏标题画面加上了作者的名字，算是对玩家的负责兼对自己的推销吧，很不错的一部汉化作品。



信长异闻录

完成度	字体
8	8
翻译	**总体印象**
8	8

从没玩过这个游戏（甚至没听说过……），在长长的开场加上长长的剧情开头之后，终于了解到这是个SLG，不对，应该是RTS才对……对于织田信长的历史，日本的各种传媒都已经吹嘘得天花乱坠了，国内的朋友只要有兴趣的都应该知道得差不了多少，不过这类游戏文字的汉化量应该是相当的庞大。而作者的文字功底也很不错，只是在一些地方可能由于做得匆忙而出现了多余的日文和汉字空缺的情况，有的时候会空缺很长一段，像这种情况完全可以换到下一段然后修剪一下文字的量来解决，看来校对和润色的工作做得不够啊。还有就是本游戏也存在没有进行图片汉化的问题，游戏中非文本的部分，例如对话窗口下面的指令菜单都没有汉化。游戏开头那段特效文字看来得有很高的汉化技术才能完成，不过若是汉化完成了想必会给人相当的震撼力。



侦探学园Q

完成度	字体
7	8
翻译	总体印象
8	8

小品级的侦探游戏，游戏的知名度和游戏性远不如“《逆转》系列”，但却对新手非常容易上手。该游戏的汉化也算不上大手笔，侦探游戏的汉化重在剧情部分，在这个汉化版中我们能够看到不错的中文剧情，慢慢深入了解成为侦探的过程以及由浅及深搜索案情的关键所在，这是一个朴实的侦探入门游戏。除了剧情部分的汉化，游戏在其他方面的修饰显得不够饱满，包括每章标题在内的很多部分都还是日文，不过目前的汉化程度对于想要打通这个游戏的玩家来说已经不是什么大问题了，如果游戏的名气更大些，或许会受到更多的关注和收到更好的汉化效果吧。不过在汉化作品迭出的现状下，我们不需要在苛求什么了，利用难得的假期好好的体验每一个游戏吧。



空中三角力量II

完成度	字体
7	8
翻译	总体印象
8	7.5

一个类似于《皇牌空战》的座舱类射击游戏，不过以GBA的机能，想要做出一款逼真的主视角射击类游戏可不是那么简单的。尽管游戏在很多地方刻意想体现出皇牌空战的那种气氛和效果，但无奈主机性能的不佳能够达到的程度非常有限。汉化版汉化了每部飞机的资料和每关的任务简介、过关总结，游戏的文本不多，汉化的难度也不高，如果能够把每一关的任务标题和游戏中的一些象声词也翻译了就更好了。中文字体的嵌入效果是很不错的，不过这类游戏讲究的是游戏性，文本大部分是用来作为辅助的，喜爱这类游戏的朋友应该会喜爱这个汉化版。

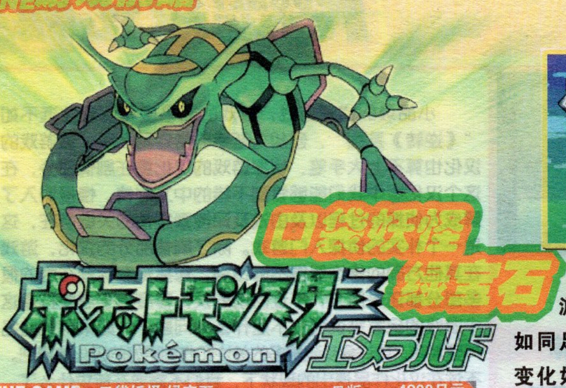


动物园繁体汉化版

完成度	字体
9	9
翻译	总体印象
9	9

天使汉化组和漫游汉化组合作的汉化作品，该游戏属于休闲娱乐类，虽说是益智游戏但游戏的难度着实不低，初期虽然总能撞彩消掉不少，但后期难度陡增的情况下没有过硬的功底是没法过关的。游戏的汉化非常彻底，虽然是繁体中文版但足以看出作者的用心，字体的描边效果与游戏的风格配合得很恰当，标题的图片汉化做得很好，完全融入了游戏的风格，游戏中基本能够进行汉化的部分都经过了细心的处理，属于大师级的汉化作品。不过由于用了太多的大磅繁体字体，在一些地方能够看到字体过大超出屏幕导致下半部分不能显示的情况出现。本月除了《逆转裁判2》，该游戏的汉化质量应该是最高的了。

POCKET ZONE游戏前瞻





▲ 游戏Title画面

THE GAME INFORMATION			
GBA	口袋妖怪 绿宝石	日版	4800日元
	POKEMON EMERALD	RPG	记忆方式未知
	ROM NUMBER	卡带容量未知	1-5人
厂商: NINTENDO	预定2004年9月16日	对应周边 GBA专用通讯线	

游戏圈中的《口袋妖怪》就如同足球圈里的贝克汉姆，无论变化如何都能笼络一大批坚定的支持者。《口袋妖怪 绿宝石》是在“《宝石》系列”的第三弹（前两作分别为“红宝石Ruby”与“蓝宝石Sapphire”），新作将在前作故事基础上添加新的剧情以及游戏模式，碧绿的天空龙将为我们带来新的震撼。



游戏的舞台与前两作一致，从博士手中取得口袋妖怪后，两名主人公由米西罗镇开始了冒险之旅。最初可遇到的口袋妖怪有3只，它们是阿加莫、基莫里和米兹戈劳，也许它们并不是很强，但在游戏初期绝对是值得信任的伙伴。



两股势力的对抗

在之前的剧情中，我们了解到了两股势力的分庭抗礼，他们争夺的焦点就在于妖怪们的生存空间。其中的马古马团属陆行团，拥有超古代的妖怪大地霸者古拉顿，而亚库亚团属海行团，拥有海中之王凯奥卡。在新作中，我们的主人公就将在各方面帮助下，阻止这两方扩张势力的野心。



▲ 主角成了PeaceMaker


▲ 格拉顿VS凯奥卡！


▲ 两派的人物一目了然

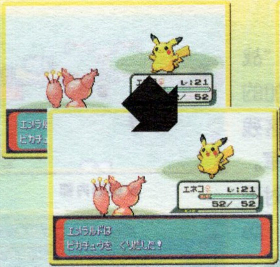
怪物们的生动表情动作

游戏中在遭遇野生怪物战斗开始前，怪物们会向你做出各种各样的表情动作，或挑衅或胆怯，或咆哮或欢呼，通过这些表情我们也可以大致了解到它们不同的性格，这对捕捉也会有一定帮助。

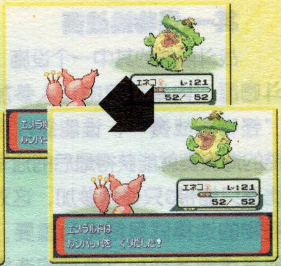
POCKET ZONE 游戏前瞻



▲白目的帕加莫



▲可爱的皮卡秋



▲傻傻的伦巴巴

新挑战　1 VS 2



在新作中会遇到两名角色同时向你挑战的情形，这一设定能使游戏刺激感提升的同时，也是对玩家能力是更进一步的考验。



▲螳螂捕蝉，黄雀在后



▲1 VS 2

战斗前线







所谓战斗前线（Battle Frontier）就是一个相对游离于主剧情的试练场所，如果你想测试当前的能力，不妨来这里闯一闯。这里一共有7个相关设施，能对你的战术能力、运气、训练能力进行全方面测试。

レックウザとの関係は?

2匹の激突にはレックウザが関係しているようだ。その真実は!?



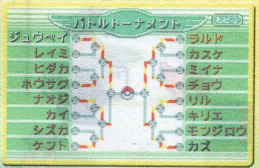
POCKET ZONE游戏前瞻

其一:怪物挑战赛

战斗前线的其中一个设施“战斗圆屋”内举行着由16人参加的“怪物挑战赛”，谁能挺过这残酷的淘汰赛就能获得最后的冠军。比赛只能带3只怪物参加，这对于怪物的选择就显得尤为重要，必须考虑到各种相克类型的选择。从这里看来，这也是一个考验玩家战术能力的比赛。



▲赛场内部



▲对阵表



▲怪物选择



▲Ready go!

其二:运气挑战]

在一个名为“战斗管”的蛇状设施内可进行运气挑战。规则很简单，每个屋内有3个入口，进入之后会遭遇不同状况，能否走好运顺利达到出口全凭你的运气。



▲很恐怖的入口



▲选择你的人生道路吧



▲运气不错，怪物获得了回复



GBA SP绿宝石登场

配合《口袋妖怪 绿宝石》的发售，NINTENDO再度祭出发售限定主机这一屡试不爽的杀手锏。主机的主色调自然与游戏主题一样同为绿色，机身上那条狂暴的天空龙无形中为该主机添加了一笔极酷的流行元素，用这样的主机进行游戏似乎也有一种充满活力与杀气的感觉吧。9月中旬，12500日元的售价，广大“口袋妖怪”爱好者你们准备好了么。



FIRE EMBLEM ファイアーエムブレム 聖魔の光石

火炎之纹章 圣魔之光石

文/KING SIZE

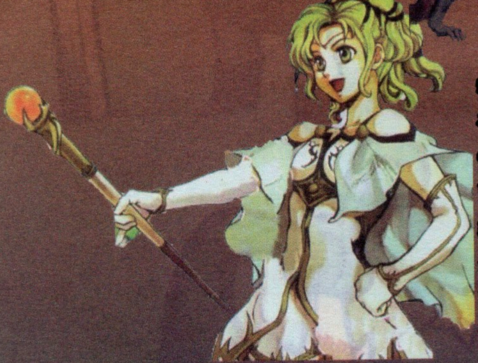
THE GAME INFORMATION GBA

火炎之纹章 圣魔之光石	日版	售价未知
FIRE EMBLEM: SEIMA NO KOUSEKI	SRPG	记忆方式未知
-	卡带容量未知	1人
厂商: NINTENDO	预定2004年10月7日	

在上期杂志中我们已经给大家介绍了NINTENDO所公布的相当有限的该游戏资料，随着发售日的预定，相信该游戏的相关资料也会陆续展现在大家面前。对于这部秋季的扛鼎作品而言，一举一动势必将引起众多爱好者的关注，虽然这段时间公布的资料相当有限，但大家还是会很感兴趣吧。

魔物与驱魔使





虽说在之前的作品中诸如龙族之类的魔物也曾风光一时，但在本作中魔物的势力似乎有了更大的扩展，世人也受着战争与魔物侵袭的双重煎熬。如果以平民的力量无力改变各国之间的大规模战争，那么至少可以团结一心将魔物拒之门外。在这种情形下，一些自告奋勇的人便自发担当起魔物退治的工作，如图中名为的拉切尔少女就是一名从事该工作的魔法使，只是不知道能否降服魔物为我所用呢。

圣魔文书



*魔物的世界

所谓的魔物就是来自于古代一些人由于绝望而痛苦蜕变成异形并逐渐演变成的怪物。在过去一些魔物猎人的努力下，它们曾一度在世界上沉寂了下去……

*魔物的性质

猛毒之爪、灼热之牙、古代之暗魔道、石化之邪眼……这些都是令人恐惧的魔物所持有的能力。

*魔物的目的

那些沉寂的魔物如今突然苏醒过来，究竟是什么意志驱使着它们的行动呢……

ZELDA The Minish Cap



THE GAME INFORMATION GBA	塞尔达传说 不思议的帽子	日版	售价未知
	THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP		记忆方式未知
	-	卡带容量未知	1人
厂商: NINTENDO		预定2004年11月	ARPG

"《塞尔达传说》系列"是任何ARPG爱好者都逃不过的名作，应广大玩家的要求，NINTENDO与CAPCOM携手进行了这一最新作的开发。虽说这将是一个非常传统的2D《塞尔达》，但相信两家公司会以自己的热情为游戏添加些让人惊喜的新要素，大家完全不用为CAPCOM的能力担心，因为他们在GBC时期就曾参与"《塞尔达》系列"的开发。

一个人的冒险

这一新作将重归单人游戏方式，少了《四神剑》中的热闹喧嚣，游戏将表现一种新对平静的氛围。当然，在单人模式下，制作者不用再将精力放在各种协作设定上，这是否会预示着该作在谜题方面会有更好的设计与发挥呢。



▲新的谜题让人期待



▲傻眼的BOSS



令人头疼的同伴

不思议之帽子

游戏的剧情将围绕主角林克头上那顶不思议的帽子展开，这顶长嘴鸟造型的帽子可是拥有生命的，在被林克拾到后两人便很快成了密友。在游戏中，长嘴帽会不断与林克开玩笑，并会给出一些很关键的提示，要知道"《塞尔达》系列"的最大魅力与难度也就在于其中的各种谜题，这回有了个"军师"，想必游戏

会轻松点吧。而更重要的是，它可以使林克身体缩小以达到一些平时无法抵达的地方，比如面对一条河流时，小林克可以站在一片叶子上达到彼岸。



▲用叶子当船



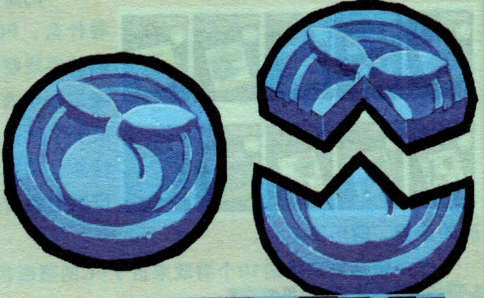
▲小人国的历险



▲林克的身体比蘑菇还小

小碎片收集

游戏中的小石块碎片收集是很重要的，因为你必须靠其合成整块石头以开启新的舞台，当然你也可以通过GBA联机线从朋友那里直接取得，不过这样无疑会使游戏失去挑战性，毕竟付出后的收获才是最能令人心悦的，而且探索也是游戏的主导乐趣之一呢。





▲向人询问碎片下落



▲碎片合成



虽然目前所公布的资料并不多，但从这些图片中我们还是能感受到一股清新的塞尔达气息，随着NDS的步步临近，也许这也将成为该系列在GBA上的封刀作品吧，就让我们以打起精神耐心等待它的降临。



文/艾利亚库

FAMICOM MINI
任天堂FC经典游戏第三弹
磁碟机精选

THE GAME INFORMATION	任天堂FC经典游戏第三弹 磁碟机精选	日版	20000日元
GBA	FAMICOM DISC SYSTEM SELECTION	综合	记忆方式未知
	ROM NUMBER	卡带容量未知	-
厂商：NINTENDO		预定2004年8月10日	





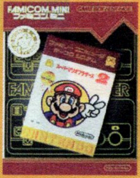
任一个游戏迷都明白“红白”两色在上世纪80年代左右的游戏业里代表着什么，FC这部传奇主机不但发掘了大批让人钦佩的游戏制作人，也培养了无数痴心的游戏迷。历经二十年的时光打磨，当年的天真少年们虽已渐渐淡去了过去那疯狂的痴情，但记忆中那片“红白”情结一定美丽依然。Nintendo的FC复刻既回应了玩家们的情感，也召唤出自己的隔世魅力，一个双赢的企划，何乐而不为。

这次精选第三弹的10个游戏来自于FC的磁碟机版本，你不可不看，更不可不玩。

☆超级马里奥2(ACT)

21 スーパーマリオブラザーズ® 2　　スーパーマリオブラザーズ2 ………… 2,000 yen

©1986-2004 Nintendo





这一《超级马里奥2》号称“究极技巧版”（Ultra Technic），喜欢挑战回忆的朋友们尽可放心尝试，其难度一定不会让大家失望。另外游戏中的两主角马里奥与路易在能力设定上是有所不同的，这也为该游戏增添了几分新鲜感。

☆谜之村雨城(ACT)

22 謎の村雨城®　　謎の村雨城 ………… 2,000 yen

©1986-2004 Nintendo





“村雨”的传说相信很多朋友多多少少都有所了解，妖与邪是其最大特征。传说用村正杀了一千人以后会有神灵附体变成“村雨”。“村雨”出鞘时，带着杀气的刀锋会有水雾，杀人以后，刀锋会有水流出洗净血迹，因而得名。“村雨”在使用上有许多禁忌，一旦违反，法力就会消失，变回“村正”。

《谜之村雨城》讲述的是一个日本江户时代的故事，这其中的村雨是一个村雨城的谜之生命体，为了对其进行调查，青年剑士鹰丸在幕府的授命下展开了秘密的旅程。

★银河战士(ACT)

23 メトロイド ©1986-2004 Nintendo

メトロイド ………… 2,000 yen





“《银河战士》系列”在这些年风头越来越劲，特别是GBA上的新作让更多玩家找到了一片新的天空。然而对于该系列的初代作品你有多少了解呢，该作能让大家在对系列故事追根溯源的同时也感受一下游戏的发展与时代的变迁。

★光之神化 帕尔迪娜之镜(ACT)

24 パルテナの鏡 ©1986-2004 Nintendo

光神話 パルテナの鏡 ………… 2,000 yen





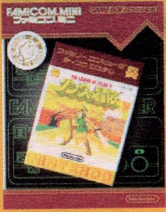
为了解救被暗之女神美杜萨囚禁的光之女神帕尔迪娜、守护天使王国的和平，勇气小天使踏上了艰难的道路。游戏的关卡设计很漂亮且精巧，而那些种类繁多的小怪物们也都可爱得让人不忍心下杀手，既然这样，不妨让我们暂且忘却肩负的重大使命，先在云端夜空尽情跳跃吧。

★林克的冒险(ARPG)

25 リンクの冒険 ©1987-2004 Nintendo

リンクの冒険 ………… 2,000 yen





“《赛尔达》系列”中唯一以横向版面为视点的游戏。宏大的剧情构成以及丰富有趣的谜题设定是该系列代代传承的优点，作为AR迷特别是赛尔达迷的你又怎能错过这一经典呢。

★FAMICOM历史 新・鬼岛 前后篇(AVG)

26 ふぁみこんむかし話 新 鬼ヶ島 前後編 ©1987-2004 Nintendo

ふぁみこんむかし話 新・鬼ヶ島 前後編 ………… 2,000 yen



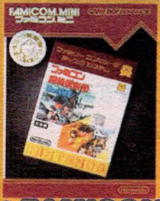


该游戏可以说是Nintendo最初的文字类AVG。剧情来自于日本著名的传说故事，登场的两名主角会根据不同指令的选择发生不同的故事。见证AVG发展历史的经典一作。

★FAMICOM侦探俱乐部 消失的继承人 前后篇(AVG)

27 ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者 前後編
©1988-2004 Nintendo
ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者 前後編 ●●●●●●●●●●● 2,000 yen





该系列游戏有着“FAMI探”的亲切称呼，也是FC上AVG代表作之一。故事讲述的是一起因财产继承而引发的连续杀人事件，而主人公少年侦探是一个丧失记忆的人，其中隐藏着什么玄机，你能成功侦破案件么。

★FAMICOM侦探俱乐部PART2 站在身后的少女 前后篇(AVG)

28 ファミコン探偵倶楽部 PART II うしろに立つ少女 前後編
©1989-2004 Nintendo
ファミコン探偵倶楽部 PART II うしろに立つ少女 前後編 ●●●●●●●●●●● 2,000 yen



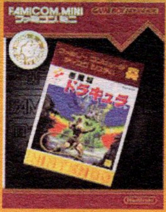


作为《消失的继承人》的续篇，《站在身后的少女》在剧情构成中揭示了前作中活跃的少年侦探的成长历程。故事舞台转至私立丑美津高校，据说这里有一名全身鲜血的少女的亡灵不时出现，因此整个学校陷入了极度的恐慌之中……

★恶魔城DRACULA(ACT)

29 悪魔城ドラキュラ
©KONAMI 1986
悪魔城ドラキュラ ●●●●●●●●●●● 2,000 yen

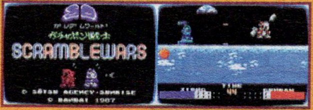


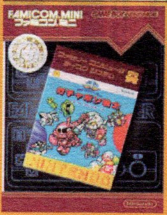


关于这个游戏的种种就不需多言了吧，暗月、蝙蝠与城堡已经成为了Konami的标志之一。除去丰富且严谨的系统设定不谈，其蕴含的文化内涵也使其成为游戏玩家之间经久不衰的讨论话题。在那个年代，这个游戏是多么完美与优秀啊，为了广大的游戏迷，Dracula样，你一定要不厌其烦地复活啊。

★SD高达世界 机动战士之混战(SLG)

30 ガチャポン戦士
©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1987
SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ ●●●●●●●●●●● 2,000 yen





SD高达SLG的原点作品。拼命开发充满个性的机动战士，以地图上全都市制压为目标。游戏在地图画面为标准的SLG操作，转入战斗画面可选择手动操作。噼哩啪啦的乱斗，这不正是SD的精神所在么，呵呵。

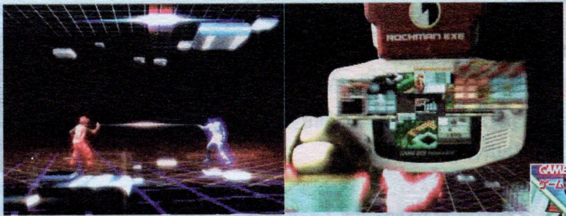


洛克人EXE4.5 真实操作

文/KING SIZE

THE GAME INFORMATION			
GBA	洛克人EXE4.5 真实操作	日版	4800日元
	ROCKMAN EXE 4.5 REAL OPRATION	RPG	记忆方式未知
	-	卡带容量未知	1-4人
厂商：CAPCOM	预定2004年8月6日	对应周边 GBA专用通讯线	

《洛克人》不仅是优秀的ACT游戏，也有着不可估量的RPG潜力，玩过“《洛克人EXE》系列”后，我想很多玩家都会有这么一种感觉。将原来的动作成分淡化，辅以更丰富的剧情，这看似简单的构思中一定凝聚了CAPCOM制作人员无数心血吧。





本作定位为《洛克人EXE4》的进化版。构架于动画的世界观，如今将带着进化后的新感觉操作系统登场！下面就让我们看看这4个让人期待的进化点。

进化点1

战斗操作系统！

芯片仍将作为重要的要素而存在，在战斗中使用芯片会使战况更有利，至于芯片的使用上与前作的不同之处还得由大家在游戏中自己找答案。



◀战斗中快速进行目标选择

使用Chip与否的两种场合▶



进化点2

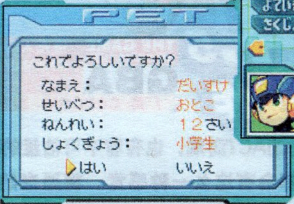
主人公不再是光热斗！

本作可以由玩家自行定义主人公姓名以及各种资料，这无疑能使大家有更深的投入感。玩家所扮演的是一名网络管理员，每周六都会参加网络锦标赛，目标当然是成为网络中的NO.1！



▲网络登录





随心输入资料，洛克人会给你登录提示▶

进化点3

可以自由选择NAVI！

满足不同玩家的喜好，让游戏有更多的新鲜感，游戏初期可以从4名NAVI中进行自由选择，随着游戏剧情的展开还会陆续追加新的NAVI，包括洛克人在内共有13名NAVI可供选择！





▲各个NAVI都有自己的特技，罗尔会占卜，数字人则擅长计算……



最初的NAVI四人组▶

进化4

NAVI全员LV UP可能！

在使用一名NAVI的时候，其他NAVI也可以适时获得等级提升，这样可以免去玩家大范围练级之苦，任何一名NAVI随时拿出来都可以独挡一面了。





近期烧录动态

现在正值各大学校的暑期，很多掌机迷一定都想更新手中的“利器”吧，在此笔者特地将最近烧录产品的最新动态作了小小整理，希望对大家有所帮助。

EZ-FLASH

近期的EZ烧录产品动作很大。首先于国内发售了目前为止最大容量1GB的烧录卡，这个容量对于喜欢烧录多媒体文件比较多的发烧级玩家很有用，零售报价是1200元。不过这个价格已经超过GBA SP本身机器的价格，是否值得购买就看个人情况了。



▲ EZ2-1GB卡带外观

引用EZ官方对EZ2 1GB烧录卡的说明“随着EZ2 1Gb卡带悄然上市，EZ工作组有幸成为国内首家发售1Gb烧录卡带的厂商。与业界普遍的浮夸之风相比，EZ一向秉承的是说得多不如做得多，拿出真东西才是真本事的风格。在市场前期并没有做铺垫的情况下，EZ2 1Gb卡带的上市还是得到了很多国内外玩家的关注和询问，真正说明了EZ品牌在玩家们心目中的地位。这次推出的EZ2 1Gb卡带仍然采用了PowerStar低耗能技术，虽然拥有海量存储，耗电仍然和256Mb PS的卡带相同。大容量的存储空间给发烧级玩家带来更多选择，音乐、视频、游戏、书籍，不用再为1M、2M的空间捉襟见肘。随着存储容量的增加，用于进度存储的SRAM也增加到8Mb，同时配合已有的SMS功能，让你绝无存档空间耗尽的担忧。”

最近EZ开发组根据目前众多的GBA SP电池耗电测试问题设计了一个电池测试软件ezbench。这个软件的功能和理念是：很多玩家都很关心自己的GBA电池的工作时间（用于判断是否原装）以及烧录卡的耗电量，平常的方法都是通过运行一个游戏，然后等到GBA自动关机为止。因为不同游戏的耗电量不同，差别可达到1-1.5小时，测试的时候还要一直盯着游戏机，以免错过关机的时间，这么做既伤神又不一定能够得到准确的数据。因此EZ工作组特推出GBA电池测试程序，既可以测试电池，也可以测试烧录卡的耗电量。ROM运行后，将以GBA内置时钟开始计时，每隔1秒朝SRAM写入一次进度，并且持续读取FLASHROM上的图片，同时播放音乐，以达到最大耗电量的条件。当GBA硬件电池耗尽后，SRAM里可以及时保存到电池耗尽前一秒的时间，以达到精确测试GBA电池和卡带耗电的数据。这个软件的发布对笔者经后经常进行的烧录卡连续运行时间测试应该有很好的帮助，各位玩家也可以利用该软件测试下自己的GBA SP电池是否原装了。

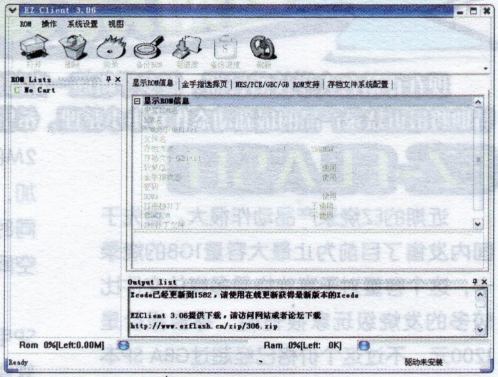
EZ客户端软件近期升级到了3.06，推荐各位购买了EZ的朋友升级该软件。具体的升级内容是：

(1)加入RAR文件的支持；

(2)增强了自动判断操作系统语言来自动选择显示的语言；

(3)更新了附带的模拟器。

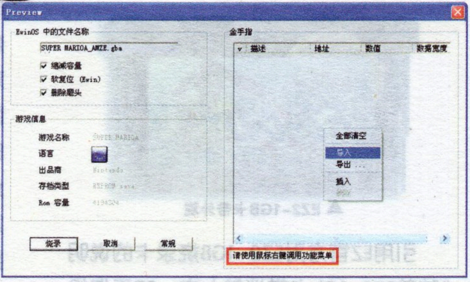
还有一个让玩家兴奋的就是EZ3的产品已经在内部测试中了。具体的规格尚未公布，不过应该是一个比较具有突破性的产品，详细信息大家可以到EZ-FLASH的官方论坛了解。



▲ EZ烧录软件3.06版本

Ewin-FLASH

Ewin的近期大的功能升级就是金手指功能的支持。目前的支持金手指效果可以达到EZFLASH那样的标准，但是类似ZIP烧录卡那样的GBA端可选择金手指选项还没有完成。不过这个只是时间问题。



Ewin金手指选择界面 ▶

Ewin烧录系统的软件最新版本是0.66版本，建议使用Ewin烧录卡的玩家升级。至于Ewin烧录卡的512M版本，目前还没有上市的消息，看来闪存订货问题的确困扰了Ewin很长的时间，希望能够尽快解决。还有很多玩家关注的Ewin的操作系统支持中文的问题目前还是不能支持，这个问题将放在最后解决。

XG-FLASH

最近XG烧录卡的最新动态就是其最新的产品XG2T-PLUS版本发布，这个版本的改变就是使用的闪存改变成为三菱的闪存。用于引导程序和SMS记忆系统使用的闪存的容量达到了128M可以说足够了，需要烧录再多的小游戏也够用了。这个PLUS版本最明显的特点就是采用了电池可抽换的设计，这个设计是为了解决原来的时钟运行不正确的问题，不过改成抽换电池设计后能否根本解决时钟运行不准确的问题还有待验证。另外这个版本的售价非常低廉，256M的XG2T-PLUS版本399元，价格真是非常吸引人。



▲ XG2T-PLUS外观图片

软件方面专门用于支持XG2T-plus的烧录软件XG2T Ultra Link是V2.0 Alpha版本。这个版本软件不能使用在以前的XG2T产品上，而专用使用XG2T产品的烧录软件目前最新的版本是1.36版本。推荐使用XG2T产品的玩家升级。

火线烧录系统

火线烧录系统的更新是该烧录软件的升级到了2.55版本。该版本支持了FC游戏与GBA游戏的合成支持，也就是你用火线烧录可以支持FC+GBA这样的组合，方便了不少喜欢改卡的朋友。推荐火线玩家升级。

EFA-link

EFA烧录系统的最新动态就是512M版本卡带的发布，大容量卡带的发布更能体现出EFA烧录速度的优势。软件方面的更新是1.9版本的软件发布，该软件主要是支持了512MEFA卡带，还有修正了原来的不少错误。推荐购买EFA烧录系统的玩家升级。

GBALINK



◀烧录器外观图

GBALINK近期最大的升级动作就是如上期的预言一样如期发布了USB版本的LINK烧录器。

另外GBALINK最新的USB烧录器4.20的最终版本也发布了，真是喜事连连。使用LINK烧录系统的玩家赶快去下载升级吧。

主要更新

(1)正式支持GBALINK USB烧录器，并且使用优化烧写算法，使GBALINK USB烧录器烧写ZIP系列卡带速度成倍提高，烧写数据越多提升越明显，烧写满容量256M数据仅需要4分26秒；

(2)内置的PCEADVANCE模拟器更新为6.6版；

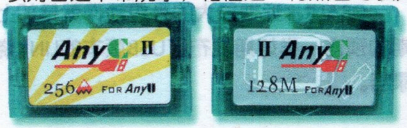
(3)增加18个金手指文件；

(4)ROM中文名库增加到1554；

另外ZIP卡带的售价也进一步的降低了，ZIP 256M卡带建议零售价由368元调整为348元，ZIP_SE 256M卡带建议零售价由498元调整为388元，而并口版本的烧录器价格也下降到了78元。这些都是支持LINK烧录系统的玩家最希望听到的好消息。伴随着每次的LINK升级，玩家提出的各种好的建议都被EDIY小组吸收了，这个就是良好产品售后服务的表现。

GBALINE

目前GBALINE的产品AnyU、AnyC都已经发布了，而且AnyC发布了支持合卡游戏的AnyC 2代产品。2代产品的改进在于能够支持合卡，不需要玩下一个游戏的时候再烧录了。不过由于AnyU的新概念性，合卡的支持倒不是非常重要。因为AnyU就是相当于一个U盘，可以存放很多GBAROM，想玩的时候烧录一次就可以了。AnyU+AnyC的组合就是随身烧录的概念。由于前段时间LINE噱头式的宣传比较起来最近GBALINE的态度比较务实，也许IINE本身也体会到了过度宣传还没有成型的产品最终还是会伤害自己以及玩家对自己的信任吧，就让我本本着实事求是的态度来对待LINE的正式产品AnyU+AnyC了。现在让玩家觉得失望的就是目前产品的组合价格高了不少，与当初宣传的相差太大了。其实这个变化也是IINE本身始料不及的，产品的研发规格不断变更造成了产品成本提高。不过从AnyU的概念来说是个很不错的产品，可以当U盘来用，用在GBA上面又能充当烧录器的角色。需要购买U盘的GBA玩家可以考虑这款产品。目前IINE的软件Rom Editor最新版本是1.3b1，ToolKit软件升级到了1.2b1。还有一个对改卡玩家比较值得高兴的事情就是AnyU可以对普通卡带烧录，相信这一特点也可以为LINE争取不少潜在的用户群体。



▲ 支持合卡的AnyC II



▲ AnyU+AnyC

F to GBA产品SC转接卡



▲ 正在载入数据的SC转接卡



▲ SC产品的外包装

这个产品本应该发售了，但是在准备发售的时候竟然出现了产品PCB代工厂品质问题，SC的PCB过孔部分不导通。因为SC的电路比较复杂，使用了4层电路板，芯片都布满了整个PCB，因此代工厂的PCB工艺问题给SC产品带来了很大的障碍。笔者收到的测试样品也由于存在PCB问题而返厂了，目前该问题还不知道解决了没有。如果这个代工厂不能解决PCB工艺问题，那么只有换另外一个代工厂了。真希望能够早日解决工艺问题，因为用CF卡运行GBA的游戏曾经被誉为不可超过的障碍，但是眼看这个问题已经解决，却因为PCB工艺问题而延期了，真的非常让人失望。希望SC产品的开发者能够尽快解决问题，让更多的玩家真正领略到SC产品的优异性能。

好了，近期的烧录动态就介绍到这里。最后插播一条广告，想了解更多的烧录卡信息就请各位来烧录地带看看（www.gbaflash.com），在这里也祝贺广大的玩家暑期愉快。

在GBA上打电话，你可曾想象过？



▲ 早期的GBA视频电话假想图



▲ 接到GBASP上的形态



▲ 卡带外观

日本DIGITAL ACT株式会社日前开发了一套可以用于GBA上的电话系统，叫做CAMPHO ADVANCE，预定7月30日开始正式对外发售，价格19000日元。

设备简介

CAMPHO ADVANCE采用普通的电话连接线，使用的是可视化电话的系统，制品以卡代作为媒介，内部包含一个小巧的摄像头，由此实现可视化电话的视频输入部分。与该会社的普通电话相比，价格大约在市场价格的1/5左右。

内藏的CMOS摄像头解析度可以达到11万画素左右，动画的运行桢数大约在5桢每秒。卡代的插入方式与GBA一般卡带的插入方式有些差异，在前端会露出很大一截，用于作为语音的输入。对于很多人之前提出的电源问题，将会有专门的配套变压器出售，完全不必担心在通话途中由于电源不足而意外终止。

在GBA的液晶显示屏上，将会显示通话方的输入画面，除此之外还会显示自方的操作菜单。菜单的移动和确认操作全部依赖于GBA的操作键位，还带有电话本自动记忆功能，相对于游戏操作更为简单。



▲ 拨叫中……



▲ 方便的操作界面

操作简介

通话双方要求共同拥有CAMPHO ADVANCE可视化电话系统，比起昂贵的视频电话，相对合理的价格、简单的发送方法、兼容GBA的操作，其魅力还是有相当大的优势，对于视频电话苦手的人来说是一款惊喜的产品。

该产品第一次限量生产10000台，需要到指定的电玩店购买，可以提前去官方主页预定。



▲ 即将发售的成品外观

产品规格

长66mm 宽65mm 厚19mm

使用方法同普通的GBA卡带，直接插入GBA主机的卡带槽

左右两侧分别有耳机插槽和电话线插槽，用于连接特定的连线

正面上方拥有一个小巧的摄像头，用于不做通话方的输入图像



FF7补完计划始动

危机之前–最终幻想7登陆手机平台

为了给即将公映的CG电影《最终幻想7–降临之子》打气造势，SQUARE–ENIX决定今年八月在移动电话上推出以FF7为题材的相关游戏，游戏取名叫《危机之前–最终幻想7》，讲述的是神罗手下的特种部队塔克斯的故事，应为游戏的时间是设定在FF7的六年前，所以副标题危机之前也放在了最终幻想7之前。



游戏的主人公有男女两人，都是隶属于塔克斯组织内部的成员，以下是两人的简单介绍：

男主角 -- 原来是反神罗组织的年轻领袖，在潜入神罗大厦的时候被塔克斯的雷诺逮捕，之后自愿加入塔克斯。



女主角 -- 神罗训练学校毕业的优等生，毕业后被塔克斯直接录取，拥有天才般的射击才能。

除了主角之外，我们还可以看到许多我们曾经在FF7里熟悉的游戏角色也将悉数登场。



弗雷吉丁特神罗 -- 掌握着国家经济动脉的神罗组织首领，对权力的追求十分执着，用冷酷残忍的方式暗中控制着这个国家。

神罗特种部队五人组 -- 直属神罗旗下的神罗特种部队，由五名塔克斯的精英组成，对神罗的命令拥有直接执行的特权。



五人组之鲁弗斯 -- 神罗的亲生儿子，神罗特种部队的首领，继承了父亲的残忍、专权、不择手段，有很强的自恋倾向。总是穿着一件白色的西服，带着一条随身的狼犬，最大的特点是与人交谈中还要不时摆弄着自己的头型。



五人组之次恩 -- 特种部队的中坚力量，总是被鲁弗斯安排去做一些特殊任务，拥有冷静的头脑和俊朗的外表，总是开着一家直升飞机，在交涉方面十分在行。

五人组之伊利娜 -- 神罗特种部队研究部主任，在其冷峻的外表的掩盖下，经常警醒着一些令人发指的科学研究。

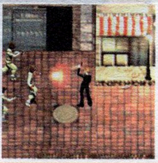


五人组之雷诺 -- 为人放荡不羁，一附嬉皮士的打扮，却是神罗特种部队保安部的组长，经常去执行一些非常恶劣的任务（比如绑架、爆破）。其懒洋洋的性格令手下时常无视纪律的存在，甚至还有被小兵嘲笑的经历。



五人组之鲁德 -- 外表冷酷强悍的保镖，执行任务的时候以很强的责任感深得士兵的信赖。虽然沉默寡言但一直是鲁弗斯最为信任的保镖。

塔克斯组织其他成员



萨菲罗斯 -- 最强的神罗士兵，13岁便成为塔克斯组织中的最强战士，凭借过人的武艺和从不离身的那把妖刀村正，令所有人都对其敬而远之。在调查尼布海尔魔晃炉事件的时候知道自己身世的真相，之后以一己之力毁灭了自己的故乡，之后失去了踪影。

克劳德 -- 从小便以成为萨菲罗斯那样的英雄为理想参加了神罗军队，不过却一直没有任何机会在军队里得到晋升，对英雄的崇拜和对自己能力的自卑让克劳德一直在虚伪的人格下生活，不过最终战胜了自我成为了打倒萨菲罗斯拯救世界的英雄。



扎克 -- 和萨菲罗斯、克劳德同属于神罗特种部队的成员，其出色的能力让其成为了萨菲罗斯的左右手，经常协助萨菲罗斯完成任务，拥有比萨菲罗斯还冷酷的外表，在尼布海尔魔晃炉事件中被知道自己身世的萨菲罗斯残忍杀害。

新角色



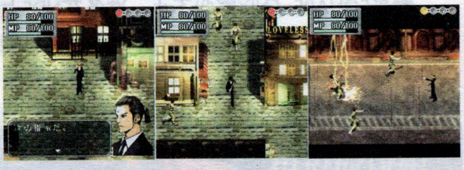
威尔德 -- 最初塔克斯组织的领袖，次恩的老师。

据SQUARE-ENIX移动事业部长洞正浩氏透露，目前游戏已确定的因素有三点：

1.游戏的背景设定在PS游戏《最终幻想7》的六年前

2.游戏的类型为ARPG[动作角色扮演游戏]

3.对应网络联机游戏



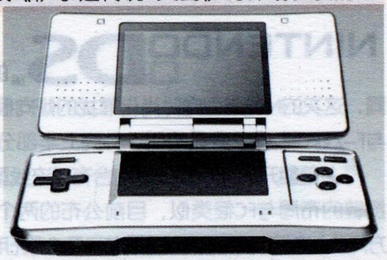
一些零碎的游戏信息：

- 可以与同伴同时执行任务
- 可以在游戏中通过手机与同伴交流
- 战斗中可以通过方向键的操作来回避地方的攻击
- 按键的强弱和组合可以形成多样化的攻击方式
- 图像在适应携带电话显示特性的前提下具有3D化效果

该游戏将在今年9月开始正式在日本国内接受移动服务，目前月租费未明。

《萨尔达传说-4支剑》将有可能移植到NDS

任天堂情报开发部青沼英二在接受西班牙任天堂官方杂志「Club Nintendo」的采访时，透露了向任天堂新款掌机NDS开发游戏《萨尔达传说4支剑》的计划。以前已在开发的萨尔达传说系列游戏都不会中止，这次的4支剑则将采用完全不同的表达方式。"萨尔达开发小组具有将《萨尔达传说4支剑》在NDS上推出的计划，利用NDS的双屏设计，将会制作出令人吃惊的萨尔达传说。" 拥有两个画面、4个萨尔达的游戏将会是怎样，似乎很值得期待。



NDS上将出现的SFC名作调查

在SQUARE-ENIX于7月29日发售的GBA游戏《最终幻想1+2》的读者调查表中，有这么一条调查意向：你最希望在NDS上出现的游戏是什么？其中供选择的游戏有：

最终幻想3
最终幻想4
最终幻想5
最终幻想6
圣剑传说
浪漫沙加
前线任务
时空之旅
半熟英雄
陆行鸟



看来SQUARE-ENIX野心不小，准备在NDS上将其一系列大作都复刻一遍。这些游戏大部分都是SFC时代的经典名作，以GBA的机能模拟SFC的游戏显得过于勉强，而NDS自称有超越N64的机能，所以移植起来应该完全不是问题。但单纯的移植意义不大，难道要像FF1+2那样进化？无论如何这是个好的消息。



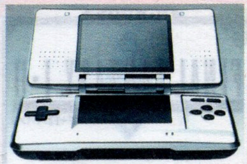


NDS造型公布

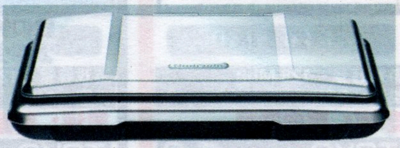
NINTENDO DS

2004年7月28日，任天堂官方公布了NDS的最新造型，与我们在E3大展中看到的NDS不同，这次的NDS造型向时尚化靠拢的倾向很明显。首先外壳的设计采用了流线型的风格，与F-ZERO中的车身很相似，外壳上半部分显示屏区域向下凹，令人感觉屏幕更薄。

上盖翻开后上下部分的结合有了流线型的过渡，不再像上次看到那样结合得很死板。按键的布局与FC很类似，目前公布的两个造型中看不到我们熟悉的L/R键的位置，左边方向键上方那个按键很可能是调节双屏或背光用的，因为作为功能键在游戏中会显得操作不方便。



下面屏幕的下方有三个指示灯，目前除了电源指示灯外，其余两个指示灯的具体功能不明。下屏的下方是主机的电源部分和卡带插槽，卡带的插槽大小与GBA卡带大小类似，虽说采用了新型的卡带媒体，但很明显这个插槽是兼容GBA卡带的。卡带插槽的左边是电源开关，右边有一个耳机插口，另外一个目前是否充电器插口还不明了。



之前提及的NDS会采用两个卡带插口的传闻，从目前的造型上看不出来，也许需要等到进一步的消息公布吧。

炼金术士买游戏送挂历



日前人气极度飙升的日本动漫作品《钢之炼金术师》，现在已经在GBA主机上推出过两部动作RPG游戏了，分别是《钢之炼金术师-迷走之轮舞曲》和《钢之炼金术师-回忆的奏鸣曲》。趁着游戏的火热发售，开发商BANDAI不失时机的推出了一项促销计划，那就是钢之炼金术师的原创挂历。凡同时购买了《钢之炼金术师-迷走之轮舞曲》和《钢之炼金术师-回忆的奏鸣曲》两款游戏的玩家，将购买游戏时的凭证寄回到BANDAI，便有机会获得钢之炼金术师的2005年原创主题挂历。活动的截止日期为2004年8月31日，以当日邮戳为准。以下是两款钢之炼金术师游戏的详细资料：

『钢之炼金术师-迷走之轮舞曲』

■游戏厂商：BANDAI
■对应机种：GBA
■游戏类型：A?RPG
■发售状态：发售中[2004年3月26日]
■发售价格：5040日元



『钢之炼金术师-回忆的奏鸣曲』

■游戏厂商：BANDAI
■对应机种：GBA
■游戏类型：A?RPG
■发售状态：发售中[2004年7月22日]
■发售价格：5040日元

掌机游戏点评

NO.1597



最终幻想 I&II

游戏容量：128 Mbit
类型：RPG

总评：黄金典藏

TAKA # 9

复古风在这个夏季有所抬头，如果说之前的《FC经典搜集》、《光明力量 暗黑龙的复活》等游戏是前哨，那么《最终幻想》则可认为达到了一个高潮。尽管游戏在某些方面作了小小调整，但整体感觉还是很好保持了下来，另外二代中加入的新模式更是值得每位FF爱好者体验的。熟悉的音乐、熟悉的操作指令、熟悉的飞空艇，而且，现在使用的卡带电池记忆质量较好，不用再担心丢记录了。

PUYOL # 10

绝对不能错过的大作，坂口博信和植松伸夫在上个世纪80年代的第一次联手就已经注定了《最终幻想》这一不灭的业界神话。这两作跨平台的多次反复移植，终于轮到GBA这个掌上平台享福了。两作的游戏配乐是绝对值得称道的，尤其是2代中的陆行鸟、飞空艇几乎是每作必须的。新加入的剧情迷宫大大增加了游戏的耐玩度，在128M的容量下保障了游戏的流畅度和提升空间，假期难得的RPG大作。

WIND # 9

很难想象一款复刻游戏经历多个家用机平台的移植后仍然如此倍受期待，那清素的开场画面和柔和的游戏音乐就把我彻底征服了，游戏角色可能对于一些游戏年龄小的玩家来说不大适应，但对老玩家绝对是一个怀旧的激动，游戏的流程虽然不长，新增的高难度迷宫和强大BOSS却能大大延长游戏时间，新老玩家都能在这款游戏中获得乐趣，不能得满分的原因只是因为它仍然是一款优秀的"冷饭"作品。

NO.1585



我们的太阳 II 太阳少年强哥

游戏容量：128 Mbit
类型：AVG

总评：黄金典藏

TAKA # 8

迎着盛夏的骄阳，KONAMI为我们带来了这个史上最"阳光"的游戏。各种要素较之前作有了一定强化，我们的太阳少年也不再一味依赖太阳枪，各种武器的交替使用在这里更为重要。现在炼金术士动画大红大紫，甚至连我们的太阳都开始用到炼金术了，武器的锻造是加长游戏时间的法宝，更有意思的是本作中有段剧情是对《ROCKMAN EXE》作的回应，感兴趣的朋友可以参看本期的相关攻略。

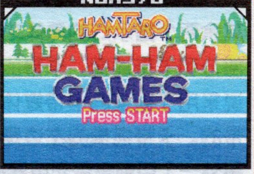
PUYOL # 9

光感系统的采用在1代中并没有获得轰动性的成功，所以游戏的续作大大强化了各方面的内涵和系统，强哥变为吸血鬼的一幕相信深深的震撼了不少玩家吧。游戏的谜题相对于前作更为恐怖，看来小岛在这个游戏中下的功夫不少，KONAMI还开设了通关密码换墙纸的活动，对于不会日文的朋友恐怕很难得齐所有的墙纸，而对于擅长修改的老鸟来说又显得过于轻而易举，所以说中文版的出现真是众望所趋啊。

WIND # 9

这个系列的优秀程度是不容置疑的，但个人感觉这和其阳光系统关系不大，反而是游戏的系统和动作设定以及迷宫才是我们的最爱，而本作则是大幅对这方面进行了强化，多样的武器和魔法足以上粉丝们眼花缭乱，主角能力提升的同时，游戏的迷题数量和难度也大幅上升，最吸引我的则是主角的变身和魔法属性相克，动作性和系统的加强令紧迫感比上作大为提升，是和《最终幻想》并列的本月两大招牌作品。

NO.1570



哈姆太郎运动会

游戏容量：64 Mbit
类型：SPT

总评：热力之作

TAKA # 7

胖嘟嘟哈姆太郎要减肥了，其实这个家族早该开展类似的活动了。游戏间于RPG与SPG之间，平时可以在各个场所之间进行一些小游戏，不过一旦踏上运动场就将展开真刀真枪的争夺。因为比较珍惜爱机，所以我向来很少玩这类按键强度较高的游戏，以前在玩FC版的奥林匹克运动会的时候有过将手柄按坏的痛苦经历。不知大家第一次百米成绩是多少，我嘛……算了，我还是继续去收集松果吧。

PUYOL # 9

说是体育类游戏，实际上带有不少RPG要素。任天堂在塑造这类可爱游戏人物形象方面已经算是轻车熟路了。《口袋妖怪》的成功之后还有这个哈姆太郎，而后者创造的游戏效益更是数不胜数。在游戏中我们能够看到各种可爱的松鼠形象，就连反面角色在装酷的时候的造型都令人忍俊不止。运动会的竞技项目种类很多，不过想得到好的成绩，还是需要不懈的努力的。加油吧，哈姆哈姆。

WIND # 8

此系列向来都是MM杀手，看着那几只小仓鼠一动动的摸样真想一把抓它们起来，本系列出乎意料的变成了运动类游戏，让这些运动迟钝又可爱的小家伙开办运动会光想都已经够搞笑的，竞技的种类非常多，除了标准的赛跑、射击等外，还有吃萝卜等小动物们专有的竞技类型。虽然都以迷你游戏来表现，但激烈程度不逊于其他同类游戏，其优秀游戏性和可爱的画面就已经有值回8分的理由。

NO.1573



便利商店 II 打倒！熊猫少女团

游戏容量：128 Mbit
类型：TCG

总评：热力之作

TAKA #6

Di Gi Carat真是个卡娃伊得不能再卡娃伊的小家伙了，与哈姆太郎同属MM专杀系角色，但就刚接触该游戏的玩家而言恐怕不会有太大吸引力。这回的故事讲述的是商店街的客源的争夺战，利用各种商业手腕来达到目标是游戏的主题，深入玩进去之后才感到原来竞争是这么的不择手段，途中还有极具魄力的双方店主单挑画面，Di Gi Carat能否击败对手成为胜利者就要看你的商业手腕了。

PUYOL #7

在微风君向我推荐该游戏的时候我已经有很强的心理准备，认为会是一款如《乱马之朱猫团的秘宝》类似的动作游戏。谁知拿到开始玩之后看到一大堆小LOLI喋喋不休的说话，难到要控制这几个家伙来对战？经过长长的介绍才开始进入正题，原来这是一个以动画为题材改编的模拟经营类游戏。游戏中要考虑的要素还真不少，那些简陋造型的客人都是见风使舵的家伙，总之对该游戏兴趣不大。

WIND #8

实在是一款意料之外的游戏，在其华丽的外表下面还有如此优秀的系统，可以毫不夸张地说，这个系列可算是GBA上数一数二的经营类游戏了，虽然日文是许多人了解该游戏的阻碍，但当你熟悉游戏的系统和经营概念后，绝对会对它爱不释手，各种奸商的招式层出不穷，当然客人也会带着可爱的笑容照吃不误，希望大家在关注大作的同时，也多留意一下这类游戏的“未挖掘”游戏。

NO.1580



金色的卡修 魔界书签

游戏容量：64 Mbit
类型：ARPG

总评：热力之作

TAKA #7

关于卡修和清磨的故事我想很多朋友都很熟悉了，但这两个本身就不“正常”的人却偏偏遇上了更不正常的事，漫画书中的人物竟然活生生出现于其身边……游戏在动作上设计得还算细致，各种攻击和魔法的表现力充分运用了GBA有限的机能而显得亮丽无比，此外华丽的援助攻击也颇有看头，游戏中的书签合成系统算是比较有特色的东西，总体来说算得上个比较有意思的游戏吧。

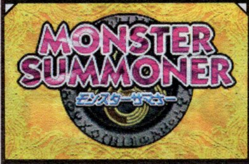
PUYOL #8

对同名动漫的了解为零，该游戏只能纯作为动作游戏来玩了。一开始一个魔法时代打扮的女人进来一通废话后（这情景怎么让我想起了《魔剑美神》）就开始了正式的游戏，之后便是纯粹的动作游戏了。游戏的连击、魔法等设定比较到位，打起来非常爽快，敌方的AI也不是很弱，让人有深入玩下去的冲动，如果不是没对剧情了解透彻导致玩起来不够投入的话，相信我会对该游戏评上更高的分。

WIND #8

虽然很喜欢这部动画，但作为格斗游戏的上一作并没有带给我好印象，此作上手后却出乎意料地让我一直游戏到通关，以动作为主的游戏类型实在是非常适合动画原作，在难度适中的情况下，三位角色的特色在游戏中表露无遗，每关结束后还能学到新的必杀技，需要通过合成的隐藏书签将是收集狂们的最爱，游戏素质绝对有保证，最可惜的是我写的本游戏攻略由于版面限制而无辜被砍，痛苦。

NO.1581



怪物召唤士

游戏容量：64 Mbit
类型：RTS

总评：热力之作

TAKA #7

掌机上极少见的RTS游戏，虽说地图设计的严密性和攻击效果等方面无法与同类型的PC游戏相提并论，但严密的剧情设定和怪物的种类相克属性总让人欲罢不能，游戏中想得到S级评价并不困难，但S级评价对于该游戏来说根本不值一提，《怪物召唤士》着实为GBA带来一份独特的感觉，连我这种基本不碰RTS游戏的人也都忍不住一试身手。面对上百种怪物，几十个关卡，你准备好了么。

PUYOL #9

老实说个人感觉如果游戏做成SLG会更受欢迎，看过游戏开场之后第一感觉该游戏绝对适合做成RPG或SLG，那种类似于《火焰之纹章》的游戏背景和画风，用一个即时战略的游戏类型来演绎，只能说制作公司别有一番新意了。游戏中的怪物非常多，战术的合理运用才能够拿到高评价，想要达到完美需要刻苦修炼。人物移动的速度实在是太慢了一点，这无疑对游戏中操作和思考的要求降低了。

WIND #8

虽然我一度非常不满这款游戏为什么不是传统的SLG，但现在我可以毫不犹豫地说，这款游戏并不逊色于GBA上绝大多数的SLG，从庞大的怪物资料就能看得出游戏制作公司在制作方面的信心，兵种相克的设定在游戏中能务实地体现，熟悉这个系统将是游戏中的制胜法宝，而可升的主角也让游戏具备一定的养成要素，收集到后期强大的神兵才是游戏最吸引人的部分，目前在为全S通关而不懈努力中。

NO.1583



火影忍者RPG
继承炎之意志

游戏容量：64 Mbit
类型：RPG

总评：热力之作

TAKA #8

在经历之前《木叶战记RPG》和两作ACT的一丝失望后，本对该游戏并没抱有太大期望，然而切实玩到之后却还真让人有点大喜过望的感觉。游戏归位正统RPG，原作中的各种要素都得以淋漓尽致的体现，Naruto爱好者终于能在游戏中重温动漫中的情节了。其实该游戏如果能将战斗场面做到如同《光明》那样宏大就好了，真想让鸣人、宁次们一起上阵啊，不过如果真是那样似乎有违忍者战的特点了……

PUYOL #8

TOMY制作“《NARUTO》系列”题材的游戏不少了，就这一作还算得上有板有眼。虽说游戏的剧情没有任何的新意，但仔细玩过之后会发现那些场景的搭配和对话的嵌入非常恰当，很合理利用了不大的64M卡带容量，熟悉原作剧情的玩家很容易就能在游戏中找到熟悉的场景从而推动游戏剧情的发展。唯一不足的就是游戏的随机遇敌系统，遇敌实在太频繁了，这样就导致了游戏的流畅度大大降低……

WIND #7

TOMY似乎想让这款动画制作成全类型游戏制霸，经历三作之后我已经对这个系列失望了，这次TOMY摈弃了自己在动作游戏制作方面的不足，通过借鉴不少游戏后，这款RPG的系统方面做得还象模象样，游戏画面上算还过得去，人物的动作和游戏画面依然比较拖踢，敌我普通攻击竟然忽略了攻击动作，这类早以熟知剧情并且没足够出色之处的游戏，实在无法吸引我去关注，剧情的摸索才是RPG的重心。

NO.1587



钢之炼金术师
回忆的奏鸣曲

游戏容量：64 Mbit
类型：RPG

总评：不过不失

TAKA #8

回忆有美好也有痛苦，玩过该游戏之后，大家就应该能理解“回忆的奏鸣曲”这个标题的真正含义。较之前作而言，系统的强化主要体现在炼成枪上，另外各个同伴也终于可以“共享”爱德的素材资源了。各种特殊道具的收集足够大家摸索良久，我那些小猫也只收到了20只出头。繁多的小事件仍继承了下来，不过一周目后的“篇外篇”自由度却受到了限制。写了这么多大家是不是觉得我的钢炼中毒不浅？

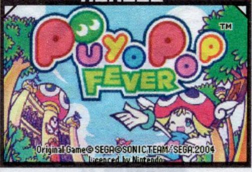
PUYOL #7

近期才在众人的怂恿下接触该动漫作品，起初认为是标准的一看开头便可知道结尾的类型，慢慢深入进去才发现，炼金术对人格的诠释才是作者想要表达的真谛。，GBA上换汤不换药般连续制作了两代，系统没有明显的变革，光是靠动漫的大人气剧情支撑着游戏的销量，在动漫完结之前，该系列还应该有1年左右的火爆期。不过话说回来，游戏附送的那些限定玩具周边，倒还是非常精美值得收藏的。

WIND #6

上一作我是耐着性子打完的，而本作给我的感觉仍然像是一口无甚味的冷饭，相对于一代的改进实在是少之又少，画面上可以说完全没有进步，系统也完全继承自一代，战斗完全没有难度，级别成为了次要，无限的素材代换容易令人发闷，就连游戏的实际容量都和一代没甚区别，倒是可爱的温莉和她的新武器的加入给游戏带来一丝新意，这也难怪不少人当此作一快餐游戏来看待，看来还是继续追动画比较好。

NO.1592



魔法气泡 Fever

游戏容量：64 Mbit
类型：PUZ

总评：热力之作

TAKA #7

《魔法气泡 Fever》相对于《马里奥医生》而言堆砌的自由度更高，所以对战的感觉也会更紧张激烈加痛快，游戏中会下落大小不一且奇形怪状的魔法气泡，这也算是该游戏一大新鲜之处吧。游戏的连携系统只有在对战中才能发挥出其魅力，那种让对手毫无翻身之力或者一举翻盘的感觉，怎一个爽字了得。尽管我不会沉迷于该游戏，但我会推荐给我老妈玩，这类游戏可是老字辈的极品啊。

PUYOL #9

要说这类游戏最没进化的当属“《泡泡龙》系列”了吧，相对其而言，SEGA的《魔法气泡》在进化和发展上要算走得比较快了，《Puyo Puyo》也成为PUZ系列的一大王牌。也许是很久没有玩这类游戏的缘故吧，当游戏的最大绝招Fever出现之后，那种连击的快感不是用一般的言语能够形容的，退出主机市场争夺SEGA，在软件业仍能够显出一位业界巨头的风范，不得不让我们这些曾经是SEGA死忠的玩家脱帽。

WIND #9

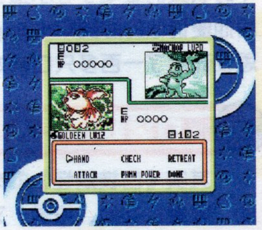
虽然Complie已经宣布破产了，但PuyoPuyo系列还是让SEGA继承了下来，上一作如果让大家失望的话，此作一定能完全弥补过来：全新的人物角色、有趣的Fever系统都是游戏中的出彩之处，游戏系统熟悉后，就会沉迷于连携而无法自拔，游戏的对战性也非常高，日本还设立了专门的比赛，高手们轻松使出十四连击的感觉不是简单的语言可以形容的，唯一的遗憾是我喜欢的阿露露在本作竟然没机会没登场。

POKéMON 解读口袋妖怪 上

文/卡氏创作组 雨中行

在这个世界上，有一种叫做口袋妖怪的生物，生活在各个角落。我们人类和口袋妖怪友好交往、一起玩耍、互相帮助、一起工作、当然偶尔也会发生战争。虽然在一起生活了很久……可是，我们对口袋妖怪并没有完全了解，它们的秘密还有很多。为了揭开那些秘密，我在进行着不懈的研究！

——大木博士



说到《口袋妖怪》，我想大家都不会感到陌生，在游戏市场普遍低迷的今天，仅为移植作的《火红叶绿》也轻松达到了百万这个让大多数游戏望而生畏的销量，但大家对这个游戏界的神话究竟又有多少了解呢？现在，就让我们一起来解读《口袋妖怪》。

口袋妖怪诞生

系列的第一款作品《红绿》由任天堂于1996年2月27日在GB机上发售。从此，《口袋妖怪》的势头便一发不可收拾。



《口袋妖怪》这款游戏的诞生最初是由于Game Freak的董事长田尻智想要制作一款以通迅而非对战为主的游戏开始的，这个点子很快得到了多数人的认可，于是Creatures公司开始负责游戏的开发及进行工作，而任天堂公司则负责游戏的发售。与《口袋妖怪》相关的重要人员有这三名：田尻智，Game Freak股份有限公

司的董事长，也就是被称之为“口袋妖怪之父”的人；石原恒和，Creatures股份有限公司董事长，《口袋妖怪》的总制作人；宫本茂，任天堂股份有限公司情报开发部部长，著名的游戏制作人，也是提出将游戏分为两个版本发售的人。

其实，《口袋妖怪》这款游戏的构思早在1991年的时候就开始了。“口袋妖怪之父”田尻智在1991时从GB的联机功能中启发了灵感，于是决定要发售一款以通迅而非对战为主的游戏，然而将这个想法变为现实，田尻智整整花了六年的时间，在此期间，由他一手创办的杂志公司Game Freak还差一点倒闭。《口袋妖怪》的最终定型主要是受到自己童年时收集的金龟子等小虫子的启发，之后他便请他的好友Ken Sugimori替他构思设计出了一百多只口袋妖怪外型，并最终将它们搬上GB，《口袋妖怪》也由此诞生！而游戏界原本认定已经失去生命力的GB也依靠该游戏的出现而奇迹般繁荣起来。

从《口袋妖怪》的诞生到今天，已经走过了八个春秋。在这八年里，它取得了辉煌的成绩：《口袋妖怪》相关作品的总销量已经超过一亿！也许在《口袋妖怪》发售之初，并没有人会认为它能够取得如此的成绩。1996年2月27日，也就是第一款《口袋妖怪经绿》发售之时，任天堂的首次出货量也仅为23万套。然而没过多久，游戏中“对战”和“交换”的全新乐趣牢牢抓住了孩子们的心。再加上动画的热播，使孩子们认为游戏就是如同动画中的一样，于是，几乎在一夜之间，一款新的怪物软件诞生。

口袋妖怪四大亮点

其实《口袋妖怪》的成功并非偶然，这中间带有着必然因素，而山内所鼓吹的“收集、交换、培养、对战”，就是它成功的最主要原因！正是因为游戏中存在着这些亮点，才使《口袋妖怪》与传统的RPG划分了界线，创造了一个与众不同的RPG模式，从而吸引了大量玩家，获得成功。现在，我们就来看一下指引《口袋妖怪》走向成功的“收集、交换、培养、对战”四大亮点。

亮点一：收集

说到《口袋妖怪》的收集，我相信每一个玩家都会有一段自己的辛酸史。《口袋妖怪》的最大卖点之一就是全图鉴的收集，而游戏的乐趣之一也体现在了收集上，特别是成功将那些稀有的妖怪收集在精灵球里时，确实有着十足的成就感，但是想要完全收集齐它们，可是说得容易做得难啊。



我们先来看一下在游戏中的妖怪们。在《红绿》中存在151只妖怪，到了《金银》则增加到了251只，出现了100只《红绿》中所没有的新妖怪，到了《红蓝宝石》原以为会有更多的妖怪出现，谁知游戏发售之后，却发现只有202只了，不过这202只基本上都是新面孔，并且可以与最新移植的《火红叶绿》进行通信更是可以达到386只。到目前为止，所见过的妖怪种类也就是386只，到底有多少人全部收集了呢？



这些妖怪们生活在游戏世界里的各个角落：草地、山洞、河流……要想捕捉它们，首先就必须对它们的生活习性了如指掌。不过那些普通的妖怪在游戏的进行过程中一般都会遇到，像拉达、针鼠、鲤鱼王之类妖怪的捕捉是不会有什么困难的，只是在遇到的时候随手扔个精灵球就可以了。





但一些比较少见的或者只有触发了特定情况才会出现的妖怪，我们就必须对其习性进行研究，像《金银》中只在捉虫大会上出现的飞天螳螂、遗迹中的未知符号安农等。而这些妖怪只是相对会难捉一些，因为它们只是出现率不高，不过我们只要了解了它们的习性，收服它们也只是时间上的问题。









此外还有一种更难抓的或者说根本就无法捕捉的妖怪，我们也就只能按游戏的规律去捕捉，例如《红绿》中的睡觉的卡比兽、《金银》里的胡说树、《红蓝宝石》中的蛋蛋怪都是如此的。



不过它们还不是最难抓的，因为它们几乎和游戏的进程密切相关，也就是说只要在正常游戏通关就可以遇到它们，而遇到它们离收服也不过只差一步而已。因此在游戏中真正难抓的妖怪就要算是神兽了，它们与游戏的主线剧情无关，也许有的玩家会忽略了它们的存在，然而就算玩家知道了它们的存在，也必须要达到特定的要求之后才能捕捉它们，而这些要求一般都不简单，特别是《红蓝宝石》中抓三圣兽的方法，打破脑袋也没想出为什么要这样做，可能是任天堂公布的吧。







并且在游戏是的神兽都是只有一只，而且有的还会逃走，想要抓住它们，第一个要求就是不能一不小心干掉了它们；第二个要求就是要想法子不能让他们逃了；第三个要求是要有足够的精灵球。达到了以上的要求才有可能在运气好的情况下收服它们，当然用大师球的除外，而成功收服时的成就感一定很高。本人清楚记得收服古拉顿时用了五十个左右的精灵球，气得我都差点把机子砸了，不过还好忍住了。



任天堂每次都保留了一手，也就是最后一只神兽只有通过任天堂的赠送才可以得到！这一手真是太狠了啊。



不过《红蓝宝石》的英文版却可以直接捕捉月映兽和拉奇，只是要看你能不能打到隐藏船票了，几率也同样是小的可怕的。但神兽也不是最难抓的妖怪，游戏中最难抓的妖怪估计非闪光妖怪莫属，可能还有不少的玩家玩到现在为止还都没有遇到过闪光妖怪，这也不奇怪，因为它们的出现几率仅为1/9291，怎么样，是不是小得可怕？要是能遇到它们就一定要不惜一切代价收服啊！不过闪光妖怪的捕捉对图鉴的收集并没有影响，但是向伙伴们炫耀一下也是很不错的主意喔。本人所遇到的闪光妖怪一览：爆鲤龙（汗，这也能算……）、维多尼亚、穿山鼠。顺便再说一句，以上除了爆鲤龙外，另个两次我都是用复制出来的大师球抓的，因为没有事先的准备，我怕有个闪失……





游戏中妖怪的收集除了捕捉之外，还有要的妖怪是只有经过进化还能得到的，像雷丘、乘龙、马达怪等。



游戏中妖怪进化的方式有四种：升级、特定道具、亲密度和交换。在这里面，升级算是最简单的了，就是算是像铁甲蛹那种没有战斗能力的妖怪，只要给他们装上学习装置就一样可以安全的进化成巴大蝴。特定道具相对会难一些，这主要是受到了游戏设定上的限制，《红绿》中所有的进化道具都是可以买得到的，因此就没有什么了担心的；而《金银》里就只有给老爷爷看妖怪才能得到进化道具了，这就有些困难了，不过用了复制大法也没什么了；《红蓝宝石》里的进化道具都可以在特定的妖怪身上偷到，因此也不算什么问题。因而用特定道具进化妖怪而收集图鉴也没有很大的难点，关键还是要耐心。







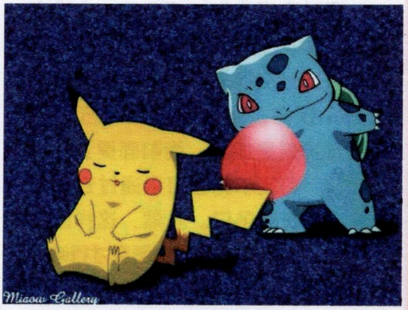
不过这里还是要特别说一下伊布和波尔郎这两只妖怪，因为根据不同的情况它们的进化方面不同，而整个游戏就只能得到一次，因此要想把它们全部取得的话，还是让它们和百变怪一起繁殖吧。亲密度的进化会相对难一些，而一些妖怪却又一定要用亲密度进化才能得，像大嘴蝠进化到小蝙蝠、伊布进化到光精灵等。

亲密度增加基本要求：要一直带着它们，并且是放在队伍的第一个；尽量不要战斗失败；一有异常状态就要给予治疗；带着安闲铃；带妖怪去理发、美容；多用树果回复体力；不要使用中药……总得来说，亲密的进化不容易，一不小心就会前功尽弃，这里还有一个比较简单的方法提供给大家：不断的用神奇糖果，真到妖怪进化……我就是用这种方法达成光精灵和暗精灵的进化的，用了我三十多个的神奇糖果啊。而最后的交换就相对简单了，不过不在这里说明了，在下文中专门的提到。



游戏中最后的一种妖怪收集方法就是生蛋了。（NPC赠送或交换的我没有算在收集的一种中，因为数量太少了，而且也不需要什么特别的情剧就可以得到）妖怪生蛋得到妖怪并没有什么难点，困难的地方就是在于不同性别的妖怪的捕捉了，而且这些妖怪本身想要遇到就不算太容易了，可想要遇到两只不同性别的就更是难上加难了，各位还是老老实实的呆在特定地点里等着吧，只要有耐心就一定会有结果的，记得我为了抓两只不同性别的电击兽，足足等了我两天啊。建议大家在抓这些不同性别的妖怪的时候带上速度快的，遇到不想要妖怪就逃走。并且也不能用过强的妖怪、因为这些妖怪一般都不强，一不小心它们就会挂了，要知道遇到它们可不容易啊，就这样失去了一个机会，多冤啊。





亮点二：交换

也许在《口袋妖怪》出来之前，玩家认为联机只是那种需要又人合力过关的游戏的专利。而《口袋妖怪》的出现却打破了这一个常规，并且也开启了RPG资料传送联机的先河。

游戏中交换的最大作用就是可以收集到所有妖怪。这是任天堂的一大骗钱手法，最初的《口袋妖怪》就分成了《红》、《绿》两个版本发售，并且这一双版本的做法也一直延续到了现在，但两个游戏的内容却是完全相同的，唯一不同之处就是妖怪的出现率不同了。不过，任天堂的这一做法却又促进了不

同玩家之间的交流，玩家想要收集全部的妖怪，就必须去找寻同是《口袋妖怪》的玩家进行认识、沟通、交流等，这也不得不说也是交换的一个益处。

一般的交换妖怪在专有的版本中都是比较的常见的，而在相对应的一个版本里就没有了，像《红》专有阿



柏蛇、《绿》专有的喵喵等，有条件的玩家当然是



一定要通过这个方法来收集到原本无法得到的妖怪啦，而没条件的玩家嘛，那就只有流口水的份了。交换的妖怪也并不只是局限在了版本不同而出现率不同的妖怪上，还有一点就是上面所提到的通信进化！



勇吉拉进化成胡地、呆河马



进化成河马王就是要通过通信才能够进化的。

通过交换收集妖怪还有一个优点，就是游戏中的那些让你进行选择的妖怪，也可以通过交换来获得多个原来只能拥有一个妖怪，像镰刀盔和菊石



兽的选择就是如此，而前面提到的伊布



和波尔郎也可以通过这种方法获得多只。当然，这样做的前提条件是对方也愿意才行啦（估计又是要用条件去等价交换吧）。交换收集妖怪的最后一种方法就是通过任天堂的E卡来刷，只不过这种交换已经脱离了原来的意义。通过交换所得到的妖怪既有优点也有缺点，优点是以后在战斗中所得到的经验值是1.5倍，缺点在于妖怪之前所培养的亲密度都没有，毕竟换了一个训练员嘛，很人性化的设定。

交换也并不仅仅为妖怪间的交换，道具和技能也同样是可以进行交换的，只是交换道具和技能的玩家可能会相对少一些。不过掌机间的交换是等价的，但如果作为红外线通信神秘礼物的交换就比较吸引人了，据说可以得到的道具都是珍品啊，可惜我没有机会一试。技能交换的作用就是可以在初期就将妖怪变强，这样一来可以使游戏轻松不少。但那些特殊技能就算交换了也无法在初期使用，因为特殊技能的使用是要有相应的徽章才能用的，大家可别乱想可以一出来就去打四天王喔。

其实任天堂最初设计的本意也并不是要让大家去交换收集妖怪，而只是为了促进玩家之间的感情，让《口袋妖怪》成为一个媒介，“强迫”让不同的玩家之间进行相互交流。任天堂的这一种做法在今天看来，可以说是完全成功的。如果说《口袋妖怪》只是以一个版本来推出的话，也许很难能取得今天的成绩。并且在《口袋妖怪》之后，这种双版本的模仿之风也随之而起。当然，这样做法也难逃骗钱之嫌。



亮点三：培养

口袋妖怪如果只仅在于收集，那么就只是一个摆设而已，作为一个真正的口袋妖怪训练家，在收集的同时也必须注重到妖怪的培养。

妖怪的培养当然不只是让妖怪通过升级变强这么简单，如果只是这样的话，那就失去了培养的意义，还是重点说一下培养时所要注意的东西吧。说到培养，我们就不得不关注这影响妖怪能力的这几个数值：

⑴**种族值**，妖怪同种族之间的能力基数值。此数值决定不同种族妖怪之间能力值的差异，而妖怪这间的种族值的强弱通过战斗就可以体现出来。

⑵**个体值**，妖怪的个体能力基数值。此数值决定同种族妖怪之间能力值的差异，这也就是为什么同一种族的妖怪能力却不同。

⑶**努力值**，妖怪通过努力培养而得到的数值。此数值是妖怪最终能力值的必要补正值。这个数值在妖怪的培养中占有比较重的地位，在这里说的详细些。各种妖怪的努力值的上限为510，每项能力的上限为255，也就是说各项全能的妖怪是不存在的，而要培养强力的妖怪就只能对其的某项能力进行重点培养才行。努力值的获得方法如下：第一种方法是用加能力值的药。但一共只能吃51颗，每颗能加10点的努力值，每项最多加100点，每种最多只能吃10颗。这里要说的是，不同的妖怪分配的药也是不同的。比如物攻强的妖怪就可以少吃加物攻的药，而物攻的努力值就靠战斗来取得。第二种方法就是靠战斗取得，打未进化的妖怪努力值可以+1，而进化后的妖怪努力值+2。因此看来最好的方法还是花上点小钱把51颗药都买下来，给要培养的妖怪吃完再去战斗，以免出现努力值未满就已经满级了。出现这样情况的后果就是还要重练一次妖怪。

⑷**性格修正**，这是《红蓝宝石》新加入的一种特殊值。游戏中的性格一共有25种，直接影响妖怪的能力，而且性格在每只妖怪一生下来的时候就已经决定了，无法更改，而且计算也比较麻烦，在这里就不列出了。

上文中所说到的培养只是后天培养，当然我们妖怪的培养也要从先天就开始了，不过可别认为是胎教……我说的是通过挑选优良的父母来得到更优良后代的啦。首先为什么要进行先天的培养？第一可以变得更强；第二可以弥补种族上的缺陷；第三可以继承父母的前两招绝技。就当按这三点来



看，如果进行先天的培养的话，妖怪将会强大很多，作为一个合格的口袋妖怪训练家，怎能不进行先天培养？那么进行先天培养的条件是什么？首先是要有两只同类但性别不同的妖怪，父亲的能力越高越好，因为生下来的后代的能力将是能力是按父亲的能力高低而定的，想要强力的妖怪，当然要求能力高啦。另外，最好父母的前两招越强越好，前面也说过了，生下来的后代是可以继承父母前两招的。因此在挑选父母时这两点应该是要优先考虑到的。挑出优良的父母之后就把它们送到老奶奶那去吧，之后就是怀着一颗忐忑不安的心等着一只小妖怪的出生啦。其实先天的培养看上去简单，但实际做起来并不是那么容易。父母首先要够强才行，而对其父母的后天培养一定也是花费不少时间来完成，当然，父母相当强大的情况下也有可能生成较弱的妖怪。当然，通过先天培养来获得强力妖怪的思路绝对是不会错的，这也是获得超强妖怪的唯一方法。试想一下，如果用无限循环的方法去培养一只妖怪，那会是多么可怕事。

亮点四：对战

妖怪培养来是干嘛的？你不要告诉我只是好玩……如果不进行对战，那么培养的成果不是无法展示了吗？为了证明你所付出的努力，取得战斗的胜利就是最好的做法。

对战并不像培养妖怪那么简单，它所考验的也不仅仅是你所培养的妖怪，还考验了你的战斗能力。在游戏之中的对战可以分为两种，一种是和游戏本身所带有的训练员进行对战。这一种对战相对会简单一下，在一般的情况下这些训练员都是给玩家升级和挣钱的吧。而游戏的每个版本训练员的设定又是不同的，《红绿》中的训练家是只能对战一次的；《金银》的训练家则可以通过电话联系，进行反复的对战，并且《金银》中的训练员也不仅仅只是对战这么简单，在有的时候他还能告诉你一些重要妖怪的资料，比如穿地龙的捕捉就必须由山洞边的训练员告诉你你才能捕捉到它。

《红蓝宝石》中因为取消了电话的设定，训练员间的战斗就成了时段性的，也就是过一段时间就能打一次。而第二种对战方法就是和自己的伙伴进行对战，这样的对战是比较残酷的，对战的对手也不像电脑那般白痴，如果在战斗中一不留神就会死去。因此在战斗之前除了选择好出战的队伍之外，还要对整个对战过程的战术进行深入的研究。





待续…

本文特别感谢卡氏创作组[www.capcomcn.net]的大力支持

最终 幻想 FINAL FANTASY I•II

SQUARE ENIX

最终幻想I+II ADVANCE

GBA

广商: SQUARE ENIX　　2004年7月29日已发售

万众期待的GBA上的正统FF终于出现了。虽然只是FF1和2的复刻，虽然中途还遭遇了跳票的无奈，但是我们依然不会失去对它的热情。如果你之前玩过FC版，那么现在这新的画面与剧情绝对会让你重新投入100%的热情。如果你之前没有接触过，那其优秀的素质也足以成为一款让你必须尝试的RPG大作。

现在就让我们一起进入FF的世界吧！



©1987,2004 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

最终幻想I ADVANCE

P 040



最终幻想II ADVANCE

P 047



最终幻想 1 FINAL FANTASY I

文/chinagba/Deisler & 忧忧

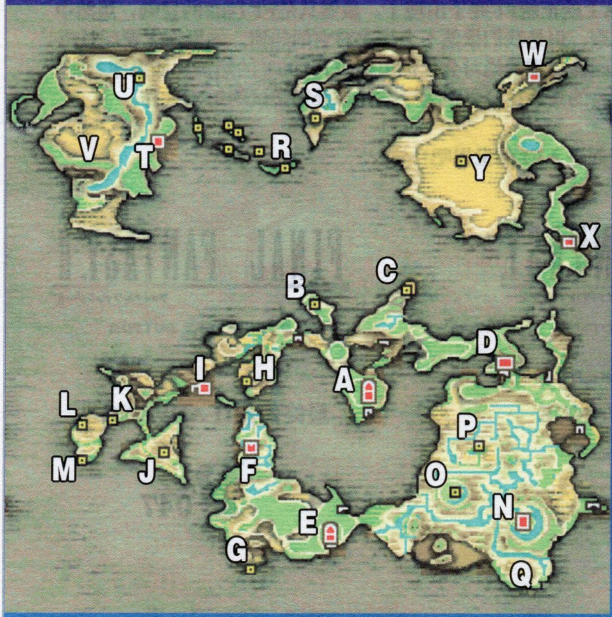


操作简介

主菜单（按Start调出）		战斗菜单（遇敌后出现）	
アイテム	道具		
まほう	魔法	たたかう	攻击
そうび	装备	まほう	选择魔法
ステータス	角色资料	アイテム	使用道具
たいれつ	改变队列	そうび	改变装备
コンフィグ	设定	にげる	逃跑(也可同时按L/R键)
セーブ	游戏记录		

FF1世界地图

アイテム：道按B+Select键为查看地图，红点代表城市，黄色代表迷宫，蓝色代表内陆河。



- A-コーネリア城
- B-カオス神殿
- C-マトーヤの洞窟
- D-港町プラボカ
- E-エルフの町
- F-西の城
- G-沼の洞窟
- H-ドワーフの洞窟
- I-メルモンドの町
- J-アースの洞窟
- K-L-巨人の洞窟
- M-贤者の洞窟
- N-クレセントレイクの町
- O-グルグ火山
- P-冰の洞窟
- Q-飞空艇
- R-ドラゴンの洞窟群
- S-试练の城
- T-オンラクの町
- U-泷の里の洞窟
- V-卖妖精之瓶的骆驼队所在
- W-ガイアの町
- X-ルフェイン人の町
- Y-ミラ　ジュの塔

职业介绍



せんし（战士）

战士的力量是所有职业最高的，当装备了最强的武器防具后简直就是完美的角色。唯一不足就是不能使用魔法，但一点也不妨碍他成为队伍中不可或缺的一员。升职为ナイト（骑士）后只能用LV3以下的魔法。

初期能力

HP	35	攻击力	10
MP	0	命中	28
力量	10	防御力	1
速度	8	回避率	59
智力	1		
体力	15		
幸运	8		

シーフ（小偷）

战士的力量是所有职业最高的，当装备了最强的武器防具后简直就是完美的角色。唯一不足就是不能使用魔法，但一点也不妨碍他成为队伍中不可或缺的一员。升职为ナイト（骑士）后只能用LV3以下的魔法。

初期能力

HP	30	智力	1	命中	40
MP	0	体力	5	防御力	1
力量	5	幸运	15	回避率	71
速度	15	攻击力	7		

モンク（僧侣）

体力最高，是个仅次于战士的职业。初期和小偷一样是个累赘，不过10级以后徒手进攻你就会喜欢上它，唯一的不足就是防御力太低和不能装备防具。升职为スーパーモンク后也不能使用魔法。

初期能力

HP	30	智力	1	命中	40
MP	0	体力	5	防御力	1
力量	5	幸运	15	回避率	71
速度	15	攻击力	7		

あかまじゅつし（红魔术师）

红魔术师擅长2种类型的魔法，虽然Lv8的魔法学不到但能多出一人的位置留给战士或僧侣而令游戏通关变得简单，所以是很多玩家的首选职业，升职为あかまどうし（红魔导师）。

初期能力

HP	30	智力	10	命中	32
MP	10	体力	5	防御力	1
力量	5	幸运	5	回避率	61
速度	10	攻击力	7		

しろまじゅつし（白魔术师）

以辅助和恢复型魔法为主，能给与队伍强力支援的职业。不过攻击力和防御力都很差又没攻击魔法，因此队伍中最少也最多只能配备一名白魔法师，升职后为しろまどうし（白魔导师）。

初期能力

HP	33	智力	15	命中	10
MP	10	体力	8	防御力	1
力量	5	幸运	5	回避率	56
速度	5	攻击力	8		

くろまじゅつし（黑魔术师）

HP和攻击力是全职业中最低的。不过对整个队伍来说它的全体魔法攻击是一种非常有效的手段，尤其是迷宫中遇到的那些缠人的小角色。升职为くろまどうし（黑魔导师）后能使用所有的黑魔法。

初期能力

HP	25	智力	20	命中	23
MP	10	体力	2	防御力	1
力量	3	幸运	10	回避率	56
速度	5	攻击力	7		

建议

需要注意的是如果你的队伍里没有战士和僧侣这样强力物理攻击的职业，那你的游戏旅程将异常的艰难。如果想要挑战自己，可以考虑一下小偷和黑白二魔的所有组合形式！

道具列表

回复道具

ポーション	HP回复50
ハイポーション	HP回复150
エクスポーション	HP完全回复
エーテル	MP回复50
エーテルターボ	MP回复150
エーテルドライ	MP完全回复
エリクサー	HP和MP完全回复
ラストエリクサー	全员HP,MP全回复
フェニックスの尾	我方一人复活，HP为1
どくけし	解毒
めぐすり	解除黑暗
やまびこそう	解除沉默
きんのはり	解除石化
ばんのうやく	治疗除战斗不能、石化以外的所有异常状态
ひじょうぐち	从迷宫中脱离

地图道具

ねぶくろ	全员HP回复
テント	全员HP和MP回复
コテージ	全员HP和MP完全回复

魔法列表

白魔法一览

LV1

ケアル	HP少量回复
ディア	给与アンデッド类型的敌人少量伤害
プロテス	增加一人的防御力
ブリンク	提升一人的回避率

LV2

ブラナ	回复1人黑暗状态
サイレス	封印敌全体魔法
バサンダ	雷属性伤害减半
インビジ	提升一人的回避率

LV3

ケアルア	HP中等回复
アディア	给与全体アンデッド类型的敌人中等伤害
ヒール	全体HP少量恢复
バファイ	炎属性伤害减半

LV4

ポイゾナ	解毒
フィアー	令敌全体自动逃跑
ボキャル	解除1人沉默状态
バコルド	冰属性伤害减半

LV5

ケアルダ	HP大量回复
レイズ	复活1人
ヒーラ	全员HP中等回复
ダディア	给与全体アンデッド类型的敌人大量伤害

LV6

ストナ	解除1人石化状态
ダテレポ	从迷宫内返回地图画面
インビア	增加全员回避率
プロテア	增加全员防御力

LV7

ケアルガ	HP完全回复
ガディア	给与全体アンデッド类型的敌人超级伤害
ラヒーラ	全员HP大量回复
バマジク	全员防御即死攻击

LV8

アレイズ	复活1人且HP完全回复
ホーリー	对敌全体无属性攻击
デスペル	消除敌1人魔法防御
バオル	1人全属性防御

黑魔法一览

LV1

ファイア	对敌1人炎属性攻击
スリプル	睡眠
シェイプ	提高命中率
サンダ	对敌1人雷属性攻击

LV2

ブリザド	对敌1人冰属性攻击
ダクネス	令敌全体黑暗状态
ストライ	增加1人攻击力
スロウ	降低敌全体攻击次数

LV3

ファイラ	对敌全体炎属性攻击
ホールド	令敌1人麻痹状态
サンダラ	对敌全体雷属性攻击
シェイラ	降低敌全体回避率

LV4

スリプラ	令敌1人成为睡眠状态
ヘイスト	令我方1人攻击次数为2
コンフュ	令敌全体混乱状态
ブリザラ	对敌全体冰属性攻击

LV5

ファイガ	对敌全体炎属性攻击
クラウダ	令拥有中毒及混乱状态的敌人即死
テレポ	在城镇、迷宫内使用可回到地图上开始地点
ラスロウ	敌攻击次数降为1

LV6

サンガ	对敌全体雷属性攻击
デス	令敌1人即死
クエイク	令敌全体即死
スタン	HP在300以下的敌人必定麻痹

LV7

ブリザガ	对敌全体冰属性攻击
ブレイク	令敌1人石化
セーバ	增加自己的的命中率和攻击力
ブライン	令敌1人黑暗状态

LV8

フレアー	对敌全体无属性攻击
ストップ	令敌全体停止
デジョン	对敌全体即死攻击
キル	HP在300以下的敌人必死

主线流程

游戏一开始要为4位主人公选择职业（详细请见职业介绍），第一次玩的朋友建议采用战士-僧侣-白魔-黑魔的搭配。



正式开始后进入面前的**コーネリア**城镇，和门口的守卫交谈得知国王正在寻找光之战士。随守卫来到城堡2楼接受国王的请求前往北方**カオス**神殿救公主。这时候返回城镇购买武器、防具和魔法，然后在城市附近练到4级后就可往北去救公主。



进入神殿往前在中间的房子里与**ガーランド**对话并打败他（打之前可以去四周的小房间搜刮宝箱）。救出公主后返回城堡2楼，国王履行约定修复通往北方大陆的桥。通过大桥后就要开始真正的冒险啦！（主题曲响起~）

过了桥后先在附近练练级，然后往北进入マトーヤ洞窟，只见她大叫自己的水晶の目被偷了，看来这里暂时没什么东西。往东来到港口城市プラボカ更新好武器和魔法后打败城左上角的海盗获得船只，出城就可以坐船周游世界了。（秘技：在坐船状态下按住A键再按B键23次可以进入迷你游戏「15パズル」，获得名次后即可得到道具。）



坐船沿着海岸往南方来到エルフ城堡，得知王子中了アストス的咒语已经沉睡5年了。在城内整顿一番后来到西北方的西の城，城内的国王希望勇者们能去南方的沼の洞窟拿到「クラウン」令这里恢复原样。

进入沼の洞窟（里边的妖怪很强，建议12级左右再进去），在地下3楼左下方一个房间内遇到Boss（物理攻击很强，要注意），打败后得到「クラウン」。回到西の城把东西交给国王，这时候国王露出的真面目——暗妖精王アストス，原来勇士们手中的「クラウン」和他拥有的「水晶の目」能令他变成真正的妖精王（注意它的全体火焰攻击），将其打倒后「水晶の目」入手。



坐船往北回到之前的マトーヤ洞窟，把「水晶の目」还给她并获得「目觉めの药」。返回エルフ城堡让王子喝下药，沉睡5年的家伙终于醒了。王子为了感谢勇者给了他们「神秘の键」（以前去过的那些地方中不能打开的门现在可以打开了，里边有许多强力的装备，建议都去拿）。

返回コーネリア城，进入城堡从一旁绕到一楼上方的房间内找到道具「ニトロの火药」。之后坐船往西北方向走找到一个停泊的地方，下船往南来到ドワーフ洞窟，将火药交与洞窟深处的ネリク帮忙开通运河，这下就可以去外海了。

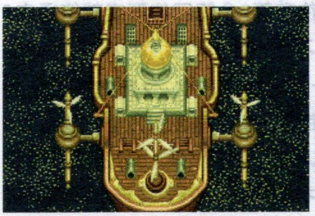
过运河往西来到メルモンド镇，这里的土地都已经腐烂，在城里询问及装备一番后先前往西方的巨人洞窟，不过巨人要得到「スタールビー」才肯让路。前往南方的アース洞窟，在洞窟地下3层深处打倒吸血鬼バンパイア，并在一旁的宝箱获得「スタールビー」后返回交给巨人。



出巨人洞窟往南来到贤者洞窟获得土之杖后返回打倒吸血鬼的房间，从右边继续走在石板前使用出现隐藏秘道，一路往下来到5层左边深处一房间内调查黄色球，土のカオス——リッチ现身（注意其冰属性全体进攻，用炎属性魔法对付它）！打败它后从里边的魔法阵离开洞窟返回メルモンド。

在メルモンド坐船往南过三角形半岛后往西前进，找到港口后往南走来到被月型湖包围的クレセントレイク城，从右上方来到城市深处见到12贤者并得到道具「カヌー」。在城镇周围好好锻炼一番后沿水道来到城市西北方的グルグ火山。进入火山后要注意在

岩浆上走时会受伤，到达地下5层左下角房间内挑战火のカオス——マリリス（物理和全体炎属性魔法攻击），打败后同样从里边的魔法阵回陆地。



返回城市和左上角的人交谈得知火山北方有浮游石出现，前往港口坐船沿岸边往北走一点进入内海水道到达火洞窟上方的冰之洞窟。冰之洞窟内要注意从地下4层到1层后不是找楼梯，而是寻找房间内一地板有裂缝的地方，掉落下来后就能到浮游石前。四处打听终于在エルフ城内得知利用浮游石的力量能令月型湖クレセントレイク城下方沙之海内的大船浮上来。

来到沙之海终于得到了飞空艇（飞空艇只能降落在草绿色土地上），南方大陆基本上都逛过了，这回一路往北看到一片大沙漠后往西飞行，这里会看到一个个ドラゴン洞窟，打听得知需要前往东北方试练之城接受精神验并获得勇者之证才能会见龙王バハムート。来到东北方的试练之城好不容易在西北方一小半岛上找到降落点，进入试练之城和一老人对话后进入左上方王座，当最后得到勇者之证「ネズミの九尾」，回到龙王洞窟交于バハムート就能进行职业升级（可以使用更高级的魔法和装备）。





进入西方的オンラク城打听得知骆驼队的アンダーヒル好像带着什么奇怪的东西往西边的沙漠去了。来到城镇西边的小沙漠内，在一树林旁找到了骆驼队花4万元买下了「妖精の瓶」，随后往东飞行进入被群山包围的ガイア城镇上方泉水处，妖精为了答谢勇者救命之恩赠送「空气の水」。

拿到「空气の水」后返回オンラク城，交给在城内东边的少女并接受委托去救人鱼。乘坐潜艇来到海底神殿，一路往上先进右边的楼梯来到5楼后在左上角的房间内得到「ロゼッタ石」，然后前往城堡1楼打败水のカオス——クラーケン（攻击力很强，进入海底神殿前一定要装备齐全）。

从海底神殿回来后记得刚才和村人交谈得知上方瀑布里洞窟内有机器人拥有重要的东西，遂立即赶往那里在洞窟深处机器人那得到「ワープキューブ」。这时先前往メルモンド镇（就是之前土地高度腐烂的城市）和上方墓地里叫ウネ的人交谈并学会了ルフェイン的语言。来到ガイア城南方的ルフェイン人的城市（城上方湖泊西南有一小块可以降落飞空艇）与村人交谈获得进入ミラージュ塔的道具「チャイム」。





一切准备就绪后飞往大沙漠（飞空艇停在沙漠右下角）通过ミラ-ジュ塔到达浮游城，建议寻找浮游城内所有的宝箱并找到道具「アダマンタイト」（浮游城2楼左下角），4楼则是往左第2个路口往下走就能通向5楼见到最后的风の**カオス——ティアマット**。

打倒最后一个**カオス**后前往ドワ-フ洞窟去上面的锻造屋将「アダマンタイト」锻造成最大之剑，魔法、武器、道具都装备齐全后先回コ-ネリア和公主对话获得道具「リュ-ト」后再飞往**カオス**神殿，在开始救出公主的房间拿出4枚水晶照耀暗之水晶，4人回到了2000年前过去的**カオス**神殿。神殿1楼进入右边的楼梯，到达3楼后使用公主所给道具会出现通往下层的楼梯；从B1楼开始会遇到被打败的4大**カオス**，B4楼右下角宝箱内有最强之剑。





到达最底层见到这个世界万恶之首、曾经不堪一击的**ガ-ランド**，在这里将要和它进行最后决战！Boss会使用所有全体属性魔法攻击，利用白魔的属性防御配合骑士进攻将其打倒吧！

后记

每次打败一个**カオス**后地上都会出现一个试练之洞，分别为**カオス**神殿下方的「大地のめぐみのほこら」，龙之洞穴群中的「燃えさかる火の大穴」，内外海连接处旋涡内的「いやしの水の洞窟」，冰之洞窟上方的「风のささやく洞穴」，这就是GBA版特有的“Soul of Chaos”模式。在这些洞穴内有强力的武器和防具，各职业专用装备以及许多商店内买不到的高档道具，当然也有强大的妖怪，其中某些还曾经在《FF3》至《FF6》中有登场。



另外，进入试练之洞就不能后退，只有一路杀到底，如果途中失败将返回现实世界重新开始，可以说大大增加了游戏的挑战性。



最终幻想2 FINAL FANTASY II

前言

关于复刻

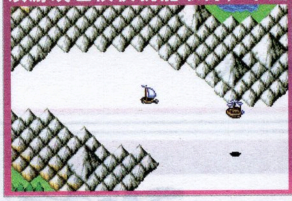
虽说是复刻，但是SQUARE ENIX这个招牌就早已决定了游戏的质量。除了保留游戏的系统之外，全部进行重新制作，而且还加入了新的游戏、新的道具，甚至还加入了怪物图鉴以及音乐鉴赏。当耳边再度响起那熟悉的旋律时，真有点让人感动落泪啊（T_T）。

SOUL OF RE-BIRTH

游戏最吸引人之处当然还是新追加的剧情——SOUL OF RE-BIRTH，重生之魂。顾名思义，就是在游戏中阵亡的那些同伴们在地府之国见面，并携手消灭皇帝部署在那里的力量，而Boss大多也是游戏中被击败的敌方角色，光是听起来就够让人激动吧。

迷你游戏

这次在复刻版中追加了一个让人“神经衰弱”的迷你游戏。具体为，在4*4的格子中，每次将两张一样的牌翻出，完成以后根据时间不同会有奖励。而且在青蛙术（トード）达到16级之后会出现加强版，之前的人物卡片会被青蛙卡片替代。虽然增加了难度，但可以获得的物品却是更好的。在游戏中获得雪上船之后，在行驶过程中，按住A之后按B22下就可以会出现这个游戏（我按我按我按按按……）。由于雪上船出现得比较早，因此该游戏也很快就能取得，不过可不要只顾迷你游戏而忘了主线剧情哦(^_^)。







重要人物介绍

主人公



斐里奥尼鲁（フリオニール）

曾居住在菲因王国的年轻人，由于帝国军的总攻而失去双亲。自己也在逃亡过程被打成重伤。不过却幸运的被菲因的反抗军救起。初期能力属于平均型，建议培养类型为剑士，魔法也可以适当修炼。



玛利亚（マリア）

与斐里奥尼鲁共同逃亡的少女。初期能力在战斗方面比较弱，但是精神力较高。可以装备弓箭站在后排，着重培养使用魔法。



盖（ガイ）

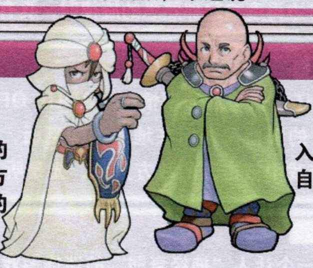
四人中力量最大的人。因此初期的战斗能力极为出色，虽然敏捷低容易被攻击，但是有着极好的HP成长。所以应当往纯战斗系的方向培养，武器自然应该是大威力的斧头。魔法一般不用考虑。



雷恩哈特（レオンハルト）

在逃亡中遭到黑色骑士袭击后下落不明。他是玛利亚的哥哥，因此玛利亚一直非常担心其下落。不过在冒险中，与主角们曾交会的黑色骑士中却有人的声音与其异常相似，难道说……

同伴



敏武（ミソウ）

反抗军的大白魔导师，初期加入，拥有一套完备的白魔法。可以说是初期我方白魔法未成型时相当有用的人物。

约瑟夫（ヨ－ゼフ）

因为主角们的救助而加入共同冒险。职业是格斗家，自然空手的威力相当大。

哥顿（ゴ－ドソ）

被帝国军消灭的卡修恩王国的王子。由于在帝国军交战时抛下自己的哥哥而逃亡，内心一直非常自责。为了帮助主角打开卡修恩王国的秘密而加入。

蕾拉（レイラ）

海盗头目。想抢劫主角却被击败，之后加入共同冒险。能力与玛利亚相当，弓箭和魔法是相当不错的搭配。小刀的熟练度也不低。



理查德（リチャ－ド）

龙骑士一族的幸存者。是现在唯一能够与龙对话的人。

其它



皇帝

与地狱签定契约，企图毁灭世界的帕拉美其亚帝国的皇帝。虽然其本身只是个普通人，但是却拥有强大的魔力。

菲因公主

菲因王国的公主。国家被占领之后，国王一直处于病危状态，实际上反抗军的事物都是她一手操办的。是个相当坚强的女性。



成长系统

游戏中并没有直接的升级经验，所有能力都会随着经常使用的攻击方式而不断成长，其中HP和MP的成长则是战斗中减少一定程度后会增加最大值。（听起来麻烦，其实只要你高兴，就完全可以在第一个村庄附近练成超人而不必担心没经验值拿……）

ちから（力量）：力量的大小会直接影响武器的命中和伤害大小。

すばやさ（敏捷）：战斗中影响先后的行动顺序，并且影响回避率的大小。

たいりょく（体力）：影响HP的成长，并和物理防御有一定联系。

ちせい（智慧）：决定黑魔法的成长速度和威力。

せいしん（精神）：影响白魔法的成长速度和威力。

まりょく（魔力）：影响MP的成长和魔法防御。

こうげき（攻击力）：装备武器之后的合计攻击力。

めいちゅうりつ（命中率）：影响武器的攻击回数和命中率。

ぼうぎょ（防御）：装备了防具之后累积的防御力。

かいひりつ（回避力）：回避敌人攻击的成功几率。

まほうぼうぎょ（魔法防御）：影响敌人的魔法攻击造成的影响，以及对特殊魔法的防御能力。

じゅくれんど（熟练度）：武器熟练度的等级会影响命中率和攻击回数。





在人物状态栏中，头像的下方有用绿色字书写的みぎきき（右手）或者ひだりきき（左手）。这表示该人物擅长使用的是左手还是右手。最好把武器装在擅长的手上，这样能更好的发挥威力。关于武器的装备，一般情况下还是装备一武器一盾牌的好。两手不同的武器威力虽然攻击数值显示提升，但实际使用时并不一定，而且盾牌的效果在后期体现得很明显。如果盾牌的熟练度太低才去装备的话是要减一定攻击力的。

WMS（WORD MEMORY SYSTEM）系统



游戏中的特别对话系统。在与人的对话中有时候会出现关键词（红色显示的词组，并且会有声音提示），这个时候要选择おぼえる将词组记录下来，然后与别人对话的时候就可以选择该内容进行询问。这是个剧情发展的重要系统，当看到关键词的时候一定不可以错过。

魔法系统

习得方法

从商店中购买魔法书或者于宝箱中获得，一本书使用后可以让队伍中的一人习得。商店购买的是一些比较普通的攻击和恢复魔法。高级效果魔法一般都是从宝箱或者强力敌人处得到。

成长系统

使用

魔法可以通过反复使用来累积经验从而提升等级，魔法等级即为该魔法使用时消耗的MP。每人最多可同时16种魔法，但是可以随时丢弃。

特别注意

魔法的效果另一方面与装备有很大关系，要想发挥魔法就不能穿重型装备（你见过魔法师穿盔甲么……）。而且一些武器和防具本身就会影响魔法，比如黑、白长袍会分别影响到黑、白魔法的威力。还有缎带和魔法小刀这种装备，如果同时装备的话魔法的整体就会十分出色。由于魔法角色一般是在队伍后方，所以沉重的盔甲也发挥不了作用。但也要注意培养HP和防御力，因为对方的弓箭和魔法还是能攻击到。

魔法一览

白魔法

名称	属性	效果
ケアル	回复	回复对象HP，对于骷髅和幽灵类不死系敌人具有伤害效果。
ブリンク	失明	使对象失明，降低命中率。
プロテス	防御层	提高物理防御力。
シエル	防护壁	提高魔法防御力。
フィアー	惊魂	可以把敌人吓跑。
バスナ	压制	治疗混乱、麻痹、毒气、昏睡等一时的异常。
エスナ	治疗	治疗石化，青蛙，盲目，剧度等不会自动恢复的异常。
サイレス	沉默	使对象无法使用魔法。
レイズ	复活	苏生，对不死系敌人有即死效果。
アンチ	消魔	减少对象的MP。
テレポ	跳跃	迷宫中使用可以跳出，高级跳跃术在战斗中可产生即死效果。
デスペル	解魔	破坏对方的防御类魔法。
ミニマム	缩小	使对象缩小，失去战斗力。
フォーグ	遗忘	使对象忘记魔法。
スロウ	减速	减少对象的攻击次数。
バリア	屏障	防御敌人的特殊攻击。
ウォール	魔法壁	使黑魔法对自己无效。
チェンジ	互换	交换对象的HP和MP。
ヘイスト	加速	使对象提高攻击次数。
ホーリー	神圣	强力无属性攻击。

黑魔法

名称	属性	效果
ファイア	火焰	火属性攻击。
ブリザド	冰冻	冰属性攻击。
サンダー	闪电	电属性攻击。
デジョン	异次元	迷宫中使用可以往回退一层，高级异次元术可附带即死效果。
カーズ	诅咒	降低对象的攻击力。
ブレイク	石化	将对象变成石头。
オーラ	麻痹	使对象麻痹。
コンフュ	混乱	使对象混乱。
トード	青蛙	令对象变成青蛙，能力大幅度下降。
ストップ	停止	使对象无法行动。
バーサク	强化	强化武器的能力。
クラウダ	风鸣	风属性攻击。
ブライン	失明	降低对象的命中率。
スリプル	睡眠	使对象沉睡。
ドレイン	吸魂	吸收对象的HP，对不死系敌人会被反吸收。
アスピル	吸魔	吸收对象的MP，对不死系敌人会被反吸收。
デス	即死	使对象瞬间死亡。
フレアー	核融	强力无属性攻击。
アルテマ	究极	最强无属性魔法攻击。

小技巧杂谈

魔法省钱法

住宿时是不是发现发现价格有时候非常之高呢。其实这个时候的时候是和剩余HP以及MP有关的，而且一点HP的回复价格比MP要贵很多，所以只要先用治疗魔法把HP加满就能节约很多钱。

在战斗中“使用”武器

战斗中除了可以使用一些回复道具之外，还可以使用特定的武器。这些特别的武器在使用后可以引发和魔法一样的效果，而且一般都是相当高级的魔法效果。不过与使用者精神无关，所以威力一般，但必要时还是可以用一用。

陆行鸟

大名鼎鼎的陆行鸟在本作中是第一次出场，作用非常重要。由卡修恩城下方的一片空地中，可以进入陆行鸟之森，与其中的陆行鸟对话之后就能在森林外按A骑上陆行鸟。之后可以快速的在地图上移动，并且最方便的能力是不会遇敌，再按A就可以下到地面并将陆行鸟放跑。跑远路的时候可谓是相当有用。不过，唯一的缺点是……你跑得这么远，该怎么回去呢？

冒险世界



说明：其中ABCD表示的4个地点是随剧情发展才会出现，除了最后的死亡大道，其他的在剧情后都会消失。

1 アルテアのまち 亚鲁迪阿镇
2 ガテアのむら 卡迪亚村
3 フインのまち 菲因镇
4 パルムのまち 帕鲁姆镇
5 ポフトのまち 波夫特镇
6 サラマンドのまち 萨拉马多镇
7 セミテのたきのどうくつ 塞美多瀑布洞穴
8 バフスクのまち 巴夫斯克镇
9 せつけんのどうくつ 雪原洞穴
10 カシュオーン 卡修恩城
11 ディストのしろ 迪斯特城
12 ディストのどうくつ 迪斯特洞穴
13 とうぎじょう 斗技场
14 ミシデイアのむら 敏西迪亚村
15 みなみのしま 南方孤岛
16 ミシデイアのどうくつ 敏西迪亚洞穴
17 リバイアサン 巨大食人鱼
18 ミシデイアのとう 敏西迪亚塔
19 チヨコボのしりん 陆行鸟森林
20 パラメキアじょう 帕拉美奇亚城
A だいせんかん 大战舰
B たつまき 龙卷风
C キャンプ 营地
D ジエイド 死亡大道

冒险之旅

开端

持续了很久的和平，在今天终于宣告结束
帕拉美奇亚帝国的皇帝从魔界召唤出了魔物
企图想要征服世界
为了反抗其强硬的帝国主义，一只反判军在菲因王国悄悄的成立了
但是之后却遭到了敌人的总攻击，城堡也被之夺去
只能撤退到边境小镇亚鲁迪阿
而住在菲因王国的4位年轻人，也在敌人的总攻中失去了双亲

现在，他们正想法设法从敌人严密的追捕中逃脱...

逃亡中的主角还是被帝国的黑骑士给追上了，虽然奋力抵抗，但是实力的差距实在太大，很快4人就全都倒下了……



不过幸运的是被菲因的反抗军所救下。走出传送室后找到了盖和玛利亚，但是雷恩哈特下落不明。一行人来到大殿向反抗军的领导人——菲因公主致谢，并提出想加入反抗军一起战斗。公主答应了之后告诉主角一行人野玫瑰（のばら）的暗号，记录下暗号之后就可以出村前往菲因城寻找埋伏在那的间谍。

进入菲因（フイン）城城下镇后从上方出去，沿着城墙来到位于镇外的酒吧内（千万注意此时不可和城里的任何人说话，否则会和比现在的自己强很多的敌人战斗，胜算为0）。与吧台后的老板用野玫瑰交谈，发现那老板便是反抗军的卧底。老板告诉主角酒吧中另有密室，然后便离开。此时往老板身后的墙上通过来到密室，进入后发现里面的床上躺着一个人，交谈之后发现原来他是菲因国的王子，在他把自己的戒指（リング）交给主角之后，便因体力不支离开了人世（有了戒指之后在大地图上同时按下L和B就可以看世界地图，方便定位）。

回到亚鲁迪阿找公主说话，并将之前得到的戒指给她看（交谈中选第三项可以选择道具）。公主在知道了自己的哥哥逝世之后并没有将悲伤流露出来，反而要主角们抓紧时间去瀑布洞穴（セミテ）寻找一种名为米斯里鲁（ミスリル）的金属来打造更强大的武器和帝国军战斗。之后与公主身边的敏武交谈，他便加入了主角的队伍一同前去瀑布的洞穴（敏武加入后可以得到小舟，这样就可以在湖面上行走，此时不会遇敌）。往右来到帕鲁姆镇，与门口的人交谈可以花钱坐船直达波夫特。之后一行人长途奔波，终于到达了位于大瀑布之上的洞穴。

寻找的过程中在3楼的一房间内发现了被帝国军捉来开采矿藏的苦力，救出他们之后继续往下，终于在5楼的一房间内找到了装有米斯里鲁的宝箱，但是却被帝国军的士兵保护着。这种喽罗当然无法阻挡主角们前进的脚步，很快就能收拾他。

先回亚鲁迪阿将米斯里鲁交给武器店的老板，之后就能在武器店中买到强力的米斯里鲁武器。回大殿在找公主谈话，得知帝国军正在巴夫斯克（バフスク）建造大战舰来加速侵略其他的区域，便让主角前往破坏。在到达了位于波夫特镇右边的

巴夫斯克后，与左下角一挡路的男子用反抗军暗号交谈，发现原来他也是反抗军的一员。在得知了主角的来意后便让开了一条路，从那条路后的地下通道里可以到达建造大战舰的地方。

快要出洞时，突然发现了帝国军的黑色骑士，在他的命令下，帝国军立刻启动大战舰，当主角追上去的时候它已经飞走了。再回到地下室，在右边的房间里却得到了通行证（つうこうしょう）。任务失败的一行人只能先暂时返回亚鲁迪阿。途中经过波夫特镇坐船的时候，要去酒吧里找一名叫希德（ジト）的人，与之谈及大战舰后，他会告诉主角要用大地之火（たいしょうのほのお）才能彻底破坏掉它。

之后回到亚鲁迪阿，公主告诉敏武，国王的病情加重了，必须要敏武照顾，因此敏武只好离队。来到大殿右边的房间，可以见到重病躺在床上的国王。与国王交谈大地之火，他会告诉主角大地之火在卡修恩城（カシユオ-ン），但是要打开卡修恩城的大门必须要去大雪原找到女神之铃（めがみのベル）才行。虽然听起来困难重重，但是唯有此法才能破坏大战舰，于是一行人便又马不停蹄的赶去大雪原。

途中经过萨拉马多镇（サラマド），进入之后在右上角的房间内找到了约瑟夫，与其交谈起女神之铃，他说想要在大雪原上行走就一定要有雪上船（せつじょうせん）才行，而雪上船就藏在瀑布洞穴中。为了答谢主角们在瀑布洞穴中救了自己的女儿，他便加入了队伍帮助寻找女神之铃。

先再次来到瀑布的洞，在洞口附近可以发现一块蓝色的石头，在其右上角可以发现密道，在里面就能取得雪上船，之后就能前往雪原洞穴。



在雪原洞穴往下探险的过程中，会来到一个海狸们的房间。与最上面那只交谈后，盖自告奋勇说他能听到海狸的话，于是向其询问女神之铃，这样便可得知房间的右边有密道。





之后走到迷宫底部，打死守卫的怪物后就能得到女神之铃，然后可以从其身后打开的道路迅速回到一层。正当大家准备

前往卡修恩城的时候，却发现洞口的楼梯被帝国军的波特给挡住了，并且声称要主角交出女神铃。较量一番后，击败了他。但是濒死的他并不甘心失败，便放出大石企图与主角们同归于尽。虽然众人拼命地跑，但还是没有巨石落下的速度快。这个时候约瑟夫上前拼命挡住了石头，并示意要大家先走，但是最后自己却因体力不支而被压死了……





痛苦之余，更是增加了众人对与帝国军的仇恨。之后来到卡修恩城，一进去便看到大地之火在燃烧，但是没有火把无法取走大地之火。众人用女神之铃开门后，

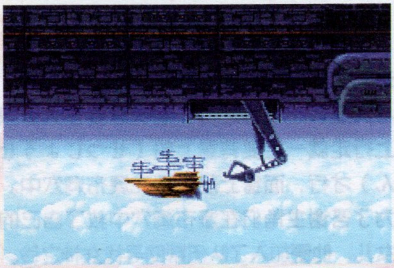




在里面的通道中发现了哥顿。，他表示愿意和主角一同冒险拿取火把，之后就加入了队伍。

来到五楼之后从左下的楼梯回到四楼，在尽头的房间了发现了怪物。击败它之后在其身后的宝箱里发现了火把。然后就能回到一楼，用火把将大地之火取走。大家正打算向前来迎接自己的公主庆祝时，却发现公主所乘坐的飞空艇被帝国的大战舰所追捕。当众人回到亚鲁迪阿后，才得知公主还是被帝国军捉到了。





之后打听到大战舰正在一处整修，一行人自然义不容辞接过了拯救者的任务。这里可以不用回亚鲁迪阿，直接在卡修恩城下方的陆行鸟森林找到陆行鸟后，骑着它往下穿过沙漠来到大战舰，因为从这里回去路途实在是远。



找到大战舰并进入，却被门口的守卫给拦住了，此时只要出示之前得到的通行证，守卫即会放行（要注意这里的人同样不可以交谈，否则会发生和菲因城里一样的战斗，而且敌人是不会消失的）。先进一楼右上方的楼梯，在监狱里救出了公主和希德，之后就可以回到一楼往下方的楼梯直接前往大战舰的主室了。在绕开了敌人的封锁之后终于进到了引擎室，将大地之火丢入发动机之后大战舰开始爆炸。这个时候对面突然出现了黑色骑士，让玛利亚吃惊的是他的声音竟然和失踪的雷恩哈特一模一样。但是爆炸在即没时间确认，一行人立刻往大战舰外跑。当众人上了希德的飞空艇之后，大战舰也被炸成了碎片。





飞空艇将大家送回亚鲁迪阿。前往国王的房间，国王留下遗命让哥顿继承王位后便逝世了。于是哥顿离开了队伍，负责起了反抗军的指挥。到大殿上找到哥顿。他会告诉主角去（デイスト）寻找传说中的飞龙（ひりゅう）和龙骑士（りゅうきし），希望通过其强大的战斗力来帮助菲因的反抗军。当众人来到港口正要买船票时，却被其身边多出的陌生女子吸引。上前说话后，陌生女子表示愿意将大家送到迪司特城附近。



于是一行人出了村子，在右边搭上了那个女子的船。当船驶到大海当中时突然停下，这个时候主角们知道自己才上了海盗船。虽然敌人众多，但完全不是主角们的对手。战胜他们后，陌生女子表示自己是海盗头目，叫做蕾拉（レイラ），并且愿意加入主角的队伍帮忙。蕾拉加入之后同时能得到其海盗船，之后就可以在海上自由航行了。



在到达了位于东北方的岛屿后，下船进入迪司特城。在入口发现一小孩，但他却转身跑开了。一路追到2楼，却发现城中只有一对母子二人。他们起初以为主角是帝国士兵，但误会澄清之后便告诉主角城中最后的飞龙就在身边的房间，但是必须要有龙骑士的项链（ペンダント）才可以与之交谈。

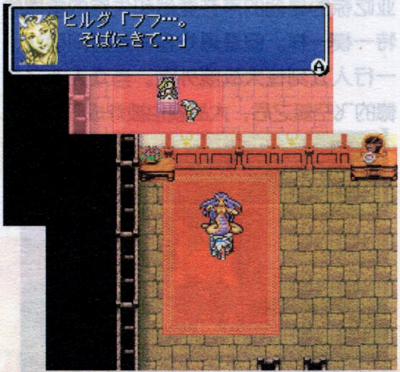




之后出城来到后面的迪司特洞穴。从右上角的楼梯往下可以在房间中发现龙骑士的遗物，并在其中找到了项链。之后回到迪司特城中飞龙的房间，使用项链与其交谈“飞龙”。他会自己的蛋交给主角，并拜托主角们将蛋放到迪司特洞窟最底层的生命泉水中，令其孵化。为了能够得到飞龙协助，主角一行人自然没理由拒绝。



不过当大家完成任务再回来之后却发现这最后的飞龙已经死了……回到亚鲁迪阿，镇中的人都在传公主发疯的消息，哥顿也不知道如何是好。于是一行人来右边公主的房间探望。公主见到众人后叫斐里奥尼鲁一人单独陪她，于是其他人只好先行退出。大家离开后，公主坐到床边，并示意要斐里奥尼鲁靠近走近（这个时候的音乐竟然是天鹅湖……-_-b），谁知刚一走近，公主突然变成了美杜沙。危险之际，同伴们闻声冲了进来。在辛苦解决这蛇身怪物后大家才终于明白，原来之前所救的是假公主。



从哥顿处得知真正的公主目前被关押在帝国的斗竞场中。哥顿由于担心公主的安全，于是再次加入队伍，与主角一同前往救助。竞技场位于沙漠的中心地带，因此可以考虑骑陆行鸟前往。到达了竞技场后，众人首先发现了正坐在宝座上的皇帝。正想上去杀之而后快之时，却被关在竞技场当中，这时皇帝放出了一只怪物与众人搏斗。击败它之后众人企图再次靠近王座上的皇帝，但是他却突然消失，原来自己中了黑色骑士的圈套，一行人被捉住关入牢中。





正在大家束手无策之际，一盗贼出现救了众人，原来他是为了报答在瀑布洞穴被主角拯救的人情。之后救到了真正的公主之后就可以离开这让人不愉快的地方。回到亚鲁迪阿后，却发现反抗军基地中没什么人了。一打听才知道为了做夺回菲因城的总攻，已经在前线设置了营地。赶到营地之后与公主和哥顿交谈，被委任在攻城时打头阵，消灭驻守在城内的敌人首脑。



之后进入菲因城（注意是城，不是城下镇），在一楼的楼梯处发现了蕾拉，她就会加入。先不要管边上的宝箱，一路向上来到殿堂内，在宝座上发现了牛头人。



打败它之后就能解放菲因城，这个时候城下镇的敌人也会全部消失。与哥顿和公主交谈，会得知究极之术——阿鲁迪玛（アルテマのほん）的情报，并告诉主角究极术之书被封印在敏西迪亚（ミシデイア）塔内，而打开塔的封印必需要有晶体柱（クリスタルロッド）才行，不过晶体



柱又被保存在敏西迪亚洞穴内。但是要破解洞穴的封印又必须取得黑、白两个假面（かめん）才行……随后还得知白假面（しろいかめん）就被安置在菲因城的地下，而地下室的入口就在殿堂的右上角。在角落里使用公主告诉的咒语——エクメトテロエス。

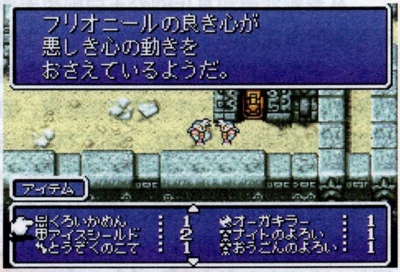
通过之后，一路来到地下室，在最深处取得了白假面。之后再前往藏有黑假面（くろいかめん）的南方孤岛，同样在其中取得了黑假面后就可以前往传说中的魔导士之村敏西尼亚（ミシデイア）了。





在那里地下室中，把白假面带在女神





像的身上，就可以赶到右边的敏西迪亚洞穴。在一楼的一房间前，会被自己的影子挡住去路，这个时候只要使用黑假面就可以令其消失。

最后终于在洞穴内找到了能解开封印的晶体柱。然后一行人坐船准备前去敏西迪亚塔寻找究极之术，但是却在附近出人意料的遇到了大海啸。当众人醒来的时候，却发现身处一陌生的地方，而且蕾拉也失踪了。



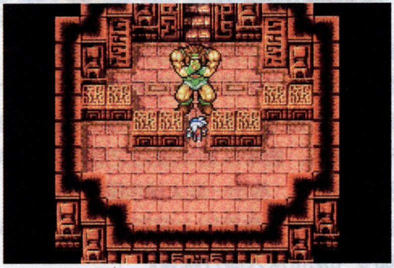


走着走着，在这里发现了人迹，将晶体柱给挡在路上的人看了之后才知道原来

他是龙骑士理查德。当主角表明来意后，理查德当即表示愿意加入，并告诉主角这里其实是在一巨大食人鱼的体内，必须要到鱼的嘴部才能离开。4人来到食人鱼的嘴部后，把占领着船的怪物干掉就可以坐船离开这里了。



之后就可以开始攀爬敏西迪亚之塔。塔共有10层，其中在3、5、7层的楼梯处分别会遇见三个守护究极术之书的魔导师，他们会分别变化为火之巨人、冰之巨人以及雷之巨人，都是比较难对付的Boss级怪物，一定要准备充分后再继续前进。





大家在塔顶见到了敏武，他尽全力解开究极术的封印之后，因为消耗了过多的魔力和体力而阵亡了。众人悲伤之际发誓要好好利用这来之不易的究极术消灭帝国的皇帝。



之后进入封印之间，在房里可以看到五个水晶球，其中中间的水晶球要最后再拿，不然周围的4个会消失。其他的水晶球分别可增加力量、敏捷、体力、魔力各十点。之后拿了当中的究极术之书就会被送出敏西迪亚之塔。在回到菲因城的途中回发现附近的几个村庄已经被完全毁坏了，而且地图上的敌人也突然变强。回去询问公主才知道，原来是皇帝知道菲因城被夺回之后，制造了巨大的龙卷风（たつまき），企图彻底摧毁菲因城。而现在，龙卷风已经来到了菲因城的边上。

众人想要进入龙卷风内消灭控制龙卷风的皇帝，但是却无从进入。这个时候哥顿会想起皇室召唤飞龙的秘密，只要在菲因城内的镜子大厅里的镜子前放上项链，就可以召唤来飞龙。一行人来到镜子大厅内使用项链，果然召唤来了之前沉浸在生命之泉中已经成长了的飞龙，这样只要靠近龙卷风就可以乘坐飞龙进入内部了（这个时候如果到菲因城下镇中盗贼的家，在告诉他自己要去龙卷风和皇帝战斗之后，

他会告诉你自己房间的密道就在床的右边，里面都是些极其珍贵的装备，对之后的战斗有很大的帮助）。





进入龙卷风后，一行人很快就来到城堡的顶楼，在那里再一次看到了皇帝。将其周围重重的骑士解决后，很快就和皇帝交上了手。尽管其魔法的级别都是最高级，但是其HP却是相当少，所以很轻松便消灭了这罪恶的帝王。



在杀死了皇帝之后，一行人回到菲因城中开起了庆祝世界和平的舞会。正当大家兴致高昂的时候，突然一受伤的士兵冲了进来，带来了消息说黑色骑士雷恩哈特成为了新的皇帝，这让众人相当惊讶。原来一直下落不明的同伴真的成了皇帝的黑色骑士。

由于帕拉美奇亚城为于高山之中，根本无法徒步上去，于是众人来到盗贼的家中希望能够有所收获，谁知却在这里遇到了希德。原来他在龙卷风袭击波夫特镇的时候身受重伤，在把飞空艇委托给主角之后，也离开了人世。之后向盗贼打听进入帕拉美奇亚城，得知必须从空中才能进入。现在有了飞空艇就好办了，只要飞到其城堡上空降落就能潜入了。

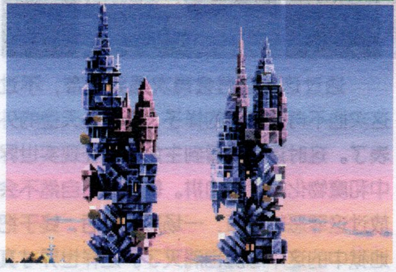


在城堡中绕了一段时间之后终于在顶端的王座之间见到了黑色骑士雷恩哈特。雷恩哈特显然不想和主角讲和，就在这个时候，王座上突然出现了被已经被消灭的帝国皇帝。皇帝从地狱复活之后能力变得更加恐怖了，放出一堆火球包围住了众人。此时龙骑士挺身而出上前制止皇帝，一面命令飞龙带众人离开城堡。



帕拉美奇亚城发生爆炸，在皇帝的魔力控制下，原地出现了一座地狱的混乱城。





在亚鲁迪阿，经过玛利亚的细心劝解，雷恩哈特终于回心转意，答应重新回到队伍之中，共同讨伐复活的皇帝，但是现在如何进入混乱城成了新的难题。这时有消息报告说在敏西尼亚洞穴的西方出现了一个小水溏，据说是通往混乱城的死亡大道。众人没有丝毫的犹豫，整备好手中的武器之后，踏上了最后的冒险之路（这时候回迪司特城可以从那对母子处得到强力武器石中剑）。



死亡大道中的隐藏商店：在死亡大道的3楼是一处瀑布贯穿的地方。在走到最下端之后往瀑布中走，然后调查就能进入这隐藏的魔法商店了。



混乱城中的隐藏武器：其实石中剑并不是最强的剑。在混乱城中，在一处有4个门让你选择的地方，从最左边的门进入，一直走到死路。这个时候右下的墙里有密道，里面的宝箱里就可以得到这把最强之剑。



SOUL OF RE-BIRTH



通关后看完结束字幕会问你是否存档。选择“是”之后，就会在标题画面中多出“SOUL OF RE-BIETH”的选项，也就是复刻版中新追加的剧情。

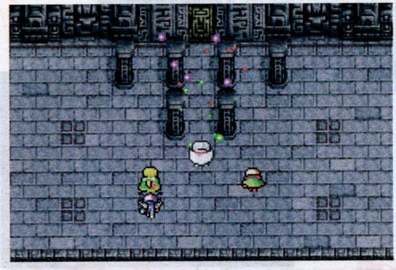
进入之后首先出现敏武，然后和遇到的斯格特一起战斗，之后还会遇到约瑟夫和理查德。



其实仔细观察一下会发现，这时的迷宫其实和死亡大道是一样的，只是左右相反而已。通过这里之后会来到一村庄，可以整顿一下装备。



其中村里右下边的传送点可以来到封印之间，打败Boss可以得到究极术之书。而上方的迷宫通往的则是大混乱城地图的左右颠倒版（难道这样做是想表示死亡世界和现实世界是完全颠倒的吗）。



通过这里之后会再次遇到皇帝，不过这次他不再是恶魔的样子，而是坠天使的外表了。这时还可以看到主角们正在现实世界中和魔物化的皇帝血拼。敏武他们自然不会放过这罪恶的根源，一场恶战之后，终于把地狱中的这个恶魔也消灭了。这样世界才真正迎来了和平！



看到大家决定了各自前进方向并离开之后，敏武等4人也终于放心的回到了属于他们的世界。

END

MONSTER SUMMONER モンスターサマナー 怪物召唤师

THE GAME INFORMATION GBA			
怪物召唤师	日版	5000日元
MONSTER SUMMONER	RTS	SRAM记忆
NO.1581	卡带容量64M	1-2人
厂商: ERTAIN	2004年7月15日已发售	对应周边 GBA专用通信对战线

进入游戏前请先选择Tutorial进行教学练习掌握基本战斗操作方法，也可直接开始游戏进入教学模式。游戏主要以两种方式进行，一种为战斗模式，一种则是地图模式。

战斗前

屏幕上有4个选项，分别是 デッキ编辑 デッキ对照 通关条件 战斗开始



デッキ编辑

最多可编辑4个デッキ，每个デッキ可放置5个怪物，战斗时选择配置好的デッキ。デッキ中间的数字表示可放置怪物的最高等级。根据剧情还会规定必须登场的怪物并标上Fixed。

选择要编辑的デッキ进入后如图，左边显示怪物的号码和名称等，右边为所选怪物的详细资料（具体请看后面的怪物篇）。可按Select键调出菜单依次为：デッキ命名、参数表示方式、デッキ清空、按怪物名排列、按种族排列、按移动类型排列、按攻击类型排列、按召唤等级排列。







デッキ参照

除了可方便查看我方登场怪物的相关情报，也可用来进行敌我怪物对比，以便寻找合适的怪物登场。



战斗时



战斗画面如图，左上方显示角色的MP值和AP值。其中MP值是不可恢复的，但是占领新的召唤阵后能额外获得10点MP，所以合理分配召唤所需的怪物就成为战斗获胜的关键所在；AP值则关系到强化指令的使用，不同于MP值，AP值会随着时间流逝而不断增加，最高为1000。





地图中间那块黄色石板就是召唤阵，所有怪物都要通过召唤阵才能来到战场。召唤阵有三种状态：**我方、中立和敌方**。除我方召唤阵外，另外两种都需要有占领能力怪物才可占领，敌方召唤阵还必须先破坏才行。

召唤阵的三个指令分别是 **召唤** **修复** **强化**（详见附1）。选中需要召唤的怪物后可选择召唤数量和所属队伍。游戏里共可设立8支队伍，每支队伍最多8只怪物。

在战斗时按A键为选择当前单一怪物，弹出菜单依次为**移动、队伍指令、特殊技能及消去**。特殊技能需要消耗Skill值（Skill值会随时间慢慢增加），当Skill值满时就可使用特殊技能；消去则是去掉战场上某个无用的单元换回MP值以便召唤急需的怪物。

按B键选取怪物则是选择当前怪物所属部队，一次只能选择一个队伍。

附1：强化能令怪物攻击力和召唤阵的防御力提升。游戏前期在矿洞里救出ペルツ后获得垂饰就可在召唤阵中选择强化指令，在游戏中多利用强化指令能使战斗变得简单。

怪物强化

- 第一项为增加攻击力，前2级每级增加10%，后2级每级增加20%。
- 第二项为增加物理防御力，前3级每级提高10%，后1级提高20%。
- 第三项为增加魔法防御力，前3级每级提高10%，后1级提高20%。

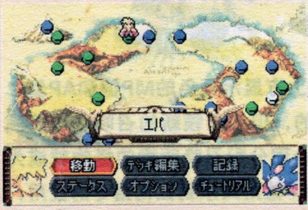
召唤阵强化

- 第一项为升级召唤阵，第一级HP+2000并可攻击，第二级HP+2000攻击力+5。
- 第二项为增加攻击力但召唤阵须具备攻击能力才可，共4级。
- 第三项为增加防御力，前3级每级提高10%，后1级提高20%。

地图模式

在地图画面下有6个指令可供选择

依次为 **移动** **デッキ编辑** **记录** **主角资料** **选项** 及 **教学**。其中デッキ编辑和战斗前配置相同；主角资料则显示主角道具与怪物收集率，战斗记录及各项参数。



在地图上圆点代表能够移动的目的地：**蓝色表示此地无事件；绿色为普通事件**，在这里有各种各样剧情会发生；**红色则是主线剧情；黄色为获得强力天神怪物的地方；白色为训练场**，今后可反复来此训练收集怪物。游戏中主要以绿色圆点为主，收集怪物、触发分支剧情、获得额外道具等都需要在绿色圆点处完成，同时二周目后敌方的召唤速度将加快而使难度上升，这样大大增强了游戏的耐玩度和可玩性。

移动类型与攻击类型的影响



首先是步行类与飞行类，步行类对飞行类的直接攻击只有通常的四分之一，而飞行类对步行类的直接攻击为平常的1.5倍。

接着是**步行类间接攻击与飞行类**，间接攻击能给与飞行类3倍的伤害，而飞行类能给与步行类1.5倍伤害，如果距离过长就能有效压制飞行类并在到达面前就消灭。

直接攻击型则能给与间接攻击型2倍伤害。但要注意，以上各种都是建立在同等条件下，当一方数量占压倒性优势时就另当别论了。

战斗须知

1. 战斗前要先察看对方怪物配置，以便选择能够克制的兵种；
2. 养成每4~6个怪物至少带2个补血兵，但尽量不要将补血兵种和怪物分在同一队伍内。
3. 不要将希望寄托在3级怪物身上，2级怪物才是战场的主力；
4. 合理运用间接攻击型兵种和怪物的特殊技能，力求将伤亡最小化；
5. 尽量将战场上所有召唤阵抢到手后再完成任务目标，这样有助于获得高评价。

主线剧情流程攻略



SUMMON 1

正在实习的主角ケイス想通过对战尽快获得旅行所需的力量，但其师傅ガ－ヴィ厌恶战争而拒绝，无奈只有拜托另一位召唤师リュンペリ帮助练习。

胜利条件：占领リュンペリ的召唤阵；打倒リュンペリ

失败条件：主角的召唤阵被占领；主角被打倒

敌配置：No.42，No.6，No.14

建议： 初次战斗不能编辑デッキ，注意保护好主角不要冲在第一线就可。

SUMMON 2

胜利后ケイス再次向リュンペリ表达了自己的目标——成为召唤之王。回家后被ガ－ヴィ教训一顿后得知クレイグ村请求前往帮助，自然义不容辞的接受了。

第二天来到クレイグ村却发现这里火光冲天，召唤师グリムレイ像发疯一般摧毁着村子，无论如何先制止他再说。

胜利条件：打倒敌召唤师

失败条件：主角被打倒；房屋被全部破坏

敌配置：No.81，No.6，No.42

建议： 这关需要召唤「かかしゴーレム」对付炎属性的「プチマンダ」

SUMMON 3



召唤师グリム被打倒了，从村长口中得知其是看了一个红色石头般的东西后发疯的，好在性命无忧。ケイス来到杂货店将东西交给老板，随后来到ラクペル村长家同意帮忙击退クレイグ森林的野生妖怪。

胜利条件：敌全灭

失败条件：主角被打倒

敌配置：No.81，No.96，No.6，No.100

建议： **先将「プチマンダ」编入队伍中，随后召唤三队队伍。以弓箭队诱击，火龙在一旁策应，机械人对付敌方弓箭与火龙，这样就很容易获得S评价。**

SUMMON 4

グリム终于清醒过来并将红色发光的石头交给ケイス带回去让ガ-ヴィ检验一下。回家后ガ-ヴィ告诉ケイス这叫恶意的宝玉，能令拥有者的心发狂失去神智，ケイス也适时地向师傅表达了自己长久以来的心愿。第二天在村旁分叉的山丘上ガ-ヴィ第一次以实战来测试ケイス的能力。

胜利条件：占领ガ-ヴィ的召唤阵；打倒ガ-ヴィ

失败条件：主角的召唤阵被占领；主角被打倒

敌配置：No.14，No.28，No.99，No.100

建议： **先召唤一批「スティンビ-」，另召唤「かかしゴ-レム」对抗敌方的「クリスビ-ノ」**

SUMMON 5

ガ-ヴィ认可了ケイス的能力，同意他出去旅行增长见识。先来到村子左边的ペロ-ザ在食堂里遇见了同以召唤之王为目标的アイヴィ-。アイヴィ-一上来就想与ケイス交手，无奈只有答应他。

胜利条件：打倒敌召唤师

失败条件：主角被打倒

敌配置：No.14，No.96，No.85，No.8，No.64

建议： **一上来对方会去修复左边的召唤阵，我们自然就去右边的。战斗方面没有什么多说的，注意要优先攻击对方恢复型兵种「ナイゲル」**

SUMMON 6





胜利后ケイス拒绝了アイヴィ-再战一次的请求，表示再打结果也是一样的。アイヴィ-为了能超过ケイス决定去北方贤者エバ那里修行，ケイス则继续往

南旅行。途中ケイス搭了一辆马车前往矿山之镇メルロック，半途却杀出个自称天下第一盗贼的狂妄小子。这个叫フライト的家伙居然把ケイス当成有钱人。

胜利条件：打倒敌召唤师

失败条件：主角被打倒

敌配置：No.81，No.4，No.6，No.46，No.101

建议：召唤阵一开始是抢不到的，等有两批部队（最好搭配两个「ナイゲル」）后再和主角进攻。

SUMMON 7

进入メルロック发现这里异常的寂静，完全不像一座开采矿山的城镇。ケイス向路人打听得知原来昨天发生塌方这一带都被停止开采，详细情况需要深入调查后才能得知。不过眼下城里的召唤师正好去ミディアン那修行，ケイス自然不会放过这锻炼的机会，进入坑道一大片スライム映入眼帘。

胜利条件：主角到达ペルツ所在地

失败条件：主角被打倒；ペルツ被打倒

敌配置：No.46，No.82，No.96

建议：主要召唤魔法攻击的部队，建议「ヴィッチビ」。ペルツ会逃跑，不过暂时不要急着去碰它，稍微帮忙狙击一下追他的怪物就去占领左边的召唤阵，随后从左边包抄过去，这样能获得S评价。

SUMMON 8

ペルツ原来是一种叫ノ－ム的生物，不过为了防止人类猎杀而不得不化为人型，为了寻找自然的魔力而被スライム困于洞中。为了感谢ケイス救命之恩，ペルツ给了ケイス象征信赖的垂饰，拥有这个能得到所有ノ－ム的帮助。

离开城镇往南到达ゲイラング关卡前的休息室，看到小胖召唤师キップル因过不了关卡而一筹莫展，原来他就是矿山镇的召唤师，现在ケイス已经帮他清理干净了，自然也就不需要去找ミディアン了，但是拦在关卡强行收费的アルブライド绝对不能原谅。

胜利条件：打倒敌召唤师

失败条件：主角被打倒

敌配置：No.72，No.80，No.85，No.100，No.68

建议：敌方部队「ハ－メルン」拥有地之力，所以最好使用间接攻击先行解决；另外必需配备「きゅうこんキャノン」以便快速解决两个碉堡。

SUMMON 9

终于恢复了关卡的平静，ケイス也如愿到达了ミディアン。见到三贤者之一パ－ル后也将接受随后来的试练——与自己的影子对战。

胜利条件：打倒敌召唤师

失败条件：主角被打倒

敌配置：未知

建议：地图上有3个召唤阵未被占领，先去控制左边那个，右边那个暂时就不要贪心了。初期以防御为主，等兵力搭配合理后（间接攻击和直接攻击，每个部队配备两个恢复型）再开始反攻。

SUMMON 10



受到パ—ル一番指导后终于获得了パ—ル凭证，下一个目标就是前往シバ以及一个月后的召唤师锦标赛。

来到ミディアン港口，可船员说什么也不让ケイス上船，这时船长マ—カス出来告诉ケイス这艘船只能搭载召唤师，交谈一番后得知ケイス已经获得パ—ル凭证便同意其上船，可惜途中不幸遇到女海盗。

胜利条件：破坏所有海盗船

失败条件：主角被打倒；客船被破坏

敌配置：No.57，No.71，No.93，No.9

建议：此战在海上战斗，除必须出战的两种怪物还需搭配爆弹型妖怪。开始战斗后先全力抢下左下方的召唤阵，随后就以爆弹攻击海盗船，水陆型怪物保护。

SUMMON 11

虽然打赢了海盗，但船也遭到破坏而修复不能，众人只得弃船而逃。当ケイス醒来后发现自己被冲到了海岸，突然见到森林里有一奇怪建筑，总之先进去看看。

胜利条件：主角到达遗迹入口处

失败条件：主角被打倒

敌配置：No.97，No.65，No.42，No.74

建议：此关多为植物系，自然要带好拥有炎之力的怪物。山坡两旁「热带のマンイ—タ—」攻击带有混乱，建议使用「部族の狩人」搭配「ナイゲル」。成功后这里将成为训练场。

SUMMON 12

ケイス进入遗迹却不小心误中机关掉入底层，这里有一块写满字的石碑，但已经模糊不清了。这时突然出现神兵ヴァキロス，显然他把ケイス当成侵入者，看来不打不行了。

胜利条件：打倒ヴァキロス

失败条件：主角被打倒

敌配置：No.40，No.33，No.101

建议：此时还没有雷属性攻击的怪物，建议一个「スライム」部队配备「ナイグル」并强化「スライム」的物理防御力。对付神兵时，找一些远程部队在一旁埋伏，用「スライム」去诱敌。

SUMMON 13

对方太强而不得不逃离遗迹，总而言之先想办法离开这座岛。来到一旁的部落，酋长告诉ケイス由于海贼猖獗，这里已经很久没有船只来往，ケイス为了离开小岛希望酋长带他去消灭海贼，一个叫ケチャワ的孩子主动要求带ケイス前往。

胜利条件：破坏所有的海贼船

失败条件：主角被打倒；本方所有召唤阵被破坏

敌配置：No.16，No.71，No.93，No.57，No.18

建议：这里是一座座小岛，所以召唤好的陆地型兵种不能发挥作用了的就消去。

SUMMON 14

海贼们逃回了自己的基地请求支援，ケイス自然要乘胜追击和海贼头目最后一战。

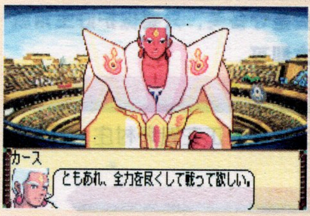
胜利条件：打倒敌召唤师

失败条件：主角被打倒

敌配置：No.57，No.71，No.98，No.18，No.10

建议：这关没什么好说的，先用爆弹型把城堡工事摧毁，然后搭配间接攻击和直接攻击的水路系进攻即可。

SUMMON 15



战斗胜利后海贼头目投降了，但ケチャワ却无法原谅她，这时ケイス制止了他，毕竟不管怎么做父母已经没法回来了……两人回到村里，マーカス船长和全体船员都平安无事，离别时ケチャワ告诉ケチャワ很多人生道理，ケイス表示自己一定会好好活下去。

终于来到另一位三贤者所在地——シバ，来到市中心后只见一个像以前グリム一样发疯的人，没办法还是只有先打晕他再说。

胜利条件：打倒敌召唤师

失败条件：主人公被打倒；房屋被全部破坏

敌配置：No.60，No.20，No.85，No.30，No.87

建议：虽然一开始对方就有一批龙骑士，不过只要派一批间接攻击的机械系部队再加4个「ナイゲル」就可以最小代价快速解决战斗。

SUMMON 16

果然这个叫リフ的人也有一颗红色的宝石，ケイス想毁它，可实在太坚固。当两人赶到体育场门口已经不让报名了，不过好在有マーカス帮忙，ケイス还是搭上了第二天正式比赛的末班车。

召唤师锦标赛

说明：由于是锦标赛，所以无法查看对方配置。

第一回对フライト

第二回对ダンゾウ

准决赛对パットパタースン

终于要到最后的决赛了，不想这天却在广场上见到了リュンペリ，旧友异地相逢自然有很多话要说……

决赛对フィル

敌大概配置：No.35，No.1，No.98，No.48

攻略：这战对方兵种为龙系，只要配备魔系士兵S级评价轻而易举。

SUMMON 17



ケイス获得了冠军完成了贤者カ-ス的考验并获得了凭证，这下只剩下最后一个贤者ア-ク的考验了。和バンパニア村人一同北上不料却在カラカム沙漠碰上了ばくえん虫，看来战斗是免不了的。

胜利条件：消灭所有敌人

失败条件：主角被打倒

敌配置：No.69，No.36，No.43

建议：战斗开始后敌人会各个方向源源不断地出来，这关是守备关，只要保护好主角就行，不必冲出去冒险。配备几队射程远的分布在左右两方即可。

SUMMON 18

好不容易到了バンパニア，不想遇到了失去神智的フライト正在毁坏村庄，看情形估计他也带着红色宝石，只有先制止他再说了。

胜利条件：打倒敌召唤师

失败条件：主角被打倒；房屋全部被破坏

敌配置：No.1，No.101，No.91，No.15，No.86

SUMMON 19

被救的フライト一点也不领情，对ケイス的质问一口否决后就离开了，而村长认为ケイス和他是一伙的，并要求他今后不准再踏进这个村子。面对如此恩将仇报的人，ケイス也只能无奈的继续向目的地进发。来到大峡谷居然碰到了アイヴィ-，看样子这一仗又免不了了。

胜利条件：打倒敌召唤师

失败条件：主角被打倒

敌配置：No.87，No.44，No.67，No.11，No.7

建议：注意左边上方敌人前来偷袭。

SUMMON 20

两人互相赞叹一番后アイヴィ-告诉ケイス最好不要去エバ，自从贤者アック回来以后那里经常出现暴动，而アーク却好像完全换了一个人似的。ケイス自然不相信拥有三贤者之一的城市会那番模样，无论如何一定要去看个究竟，以便完成最后的考验。

来到エバ就感到这里被包围在异样的气氛中，这时出现个叫ペイリ-的人，随他进入旅馆并被告知这里非常危险，但ケイス一定要去宫殿确认这一切的起因。进入エバ宫殿发现地上居然铺满了那种红色的宝玉，贤者アック一脸凶相的出现在ケイス面前。原来那红色的宝石就是他制作出来为的是让世界进入混沌时代，看样子多说无用，还是先解决眼前的恶魔吧！

胜利条件：打倒敌召唤师

失败条件：主角被打倒

敌配置：No.7，No.101，No.39

SUMMON 21



看样子アーク只是把这当成游戏，当他准备拿出真功夫时师傅ガ-ヴィ及时赶到。这时アーク召唤出恶魔之龙把师徒二人打伤，看来现在只有撤退。回到ペイリ-旅馆内，ガ-ヴィ向ケイス述说了一切……

最后ガ-ヴィ告诉ケイス要打败恶魔之龙就必须找到司职光与净化的水晶之龙，传说它就在西北方ランゲル岛上一座山里。

ケイス来到东面的城市ハビク想不到碰上了决赛的对手フィル，フィル听说ケイス要前往ランゲル岛便答应载他一同前往。

胜利条件：打倒敌召唤师

失败条件：主角被打倒

敌配置：No.102，No.81，No.98，No.43，No.75

建议：这关和前一次样，配备魔族部队及带上有占领能力的就能轻松解决。

SUMMON 22



フィル认可了主角的实力，在冰龙的带领下来到了灵峰キリ见到了水晶之龙。龙王问清来意后向ケイス述说了一段往事并要测试一下主角是否具有驾驭龙之力的资格

胜利条件：打倒水晶之龙

失败条件：主角被打倒

敌配置：No.2，No.9，No.39，No.48，No.27

SUMMON 23



终于获得了水晶之龙的力量（此时回エパ决战估计是绝对赢不了的，应该前往地图上绿点和黄点收集怪物，等战力充足后再行前往，当然你也可直接去打Boss）。

一切准备完毕后来到エパ发现这里一片狼藉，在ペイリ-的地下仓库同ガ-ヴィ交谈之后，ケイス重拾信心前往エパ宫殿。可怜守门的ノ-フィア-将成为龙之力的第一实验品！

胜利条件：打倒敌召唤师

失败条件：主角被打倒

敌配置：No.70，No.101，No.46，No.16，No.28

建议：此关易守难攻将耗费不少时间，一是要活用雷系魔法的兵种对付机械兵种，二是利用爆弹型兵种远距离摧毁结界召唤阵。

SUMMON 24

解除ノ-フィア-的支配后杀入宫殿内部和ア-ク进行最终决战。

胜利条件：打倒敌召唤师

失败条件：主角被打倒

敌配置：No.37，No.56，No.40，No.87

建议：如果这时候得到「ハ-ピ-ナイト」就登录上，等水晶之龙的必杀技解决了恶魔之龙战斗会轻松许多。抢占召唤阵时，右上角那个没解决恶魔之龙前尽量不要去碰它，这样虽然耗费点时间，但评价至少是A。

THE LAST SUMMON

好不容易打败了它，想不到这家伙居然抛弃肉身显示出真正的面目——ツアグトア的完全体。

胜利条件：打倒ツアグトア

失败条件：主角被打倒

敌配置：「ツアグトア」、「ファランクスB」

建议：对方会召唤大批「ファランクスB」由于是魔法间接攻击，所以建议两个三级怪物搭配大批补血系防御到水晶之龙能放必杀技为止。

恶魔ツアグトア又被打败了临死前不忘憎恨一下这个世界，房间里的红色宝玉都消失了，ケイス的父亲也在临死之前恢复了神智并与ケイス相认。一切都结束了，但是只要世界上还有邪恶之心，恶魔还是会回来的……

怪物资料详解

怪物参数

HEALTH：体力最大值	SKILL：特殊技滞留时间
ATTACK：攻击力	RANGE：攻击距离
SPEED：攻击速度	MOVE：移动速度
MP：召唤所需MP	SUMMON：召唤所需时间
P.DMG：物理防御率	M.DMG：魔法防御率

种族的基本情报

- 龙族：体形庞大而能抵抗物理攻击，克制兽族。
- 兽族：对魔法攻击抵抗力强，克制魔族。
- 魔族：擅长多种能力，克制龙族。

移动类型

- 地上型：只能在地面移动，障碍物和水上都不能通过。
- 空中型：可以通过地势较低的障碍物，如石头、树林等，对间接攻击防御较弱。
- 水陆型：水上与陆地都可通行，在水中增加攻击力和防御力。

攻击种类

- 直接攻击：一般的攻击手段，对空中的敌人进攻较弱。
- 间接攻击：远距离攻击，方便但不能近身战。
- 爆弹攻击：能攻击复数敌人但范围内敌我双方都会受到伤害。

攻击属性（显示在攻击种类旁）

- 炎之力：加大敌人所受伤害。
- 地之力：令敌人混乱。
- 冰之力：令敌人行动迟缓。
- 雷之力：短时间内令敌人行动完全停止。
- 圣之力：能医疗我方人员。

特殊能力

- 占领：能占领破坏后的召唤阵。
- 机械：炎、冰、地属性伤害减小到1/4，雷属性伤害增加3倍。
- 植物：冰、雷、地属性伤害减小到1/4，炎属性伤害增加3倍。
- 破坏：对召唤阵攻击力增加5倍。
- 软体：物理攻击伤害减小1/2，魔法攻击伤害增加2倍。
- 水生：水中移动力攻击力增加1.5倍。
- 单体：只能召唤一个。
- 不可视：一定距离内敌人无法发现。
- 属性防御：不会状态异常。
- 防御率无视：百分百伤害。

- 对魔族攻击：对魔族伤害增加4倍。
- 对龙族攻击：对龙族伤害增加4倍。
- 雷属性防御：雷属性伤害减少到1/4，地属性伤害增加3倍。
- 炎属性防御：炎属性伤害减少到1/4，冰属性伤害增加3倍。
- 地属性防御：地属性伤害减少到1/4，雷属性伤害增加3倍。
- 冰属性防御：冰属性伤害减少到1/4，炎属性伤害增加3倍。
- 爆弹攻击防御：爆弹攻击伤害减小为原来1/5。
- 间接攻击防御：间接攻击伤害减小1/2。
- 直接攻击防御：直接攻击伤害减少1/2。

怪物图鉴



No.1アークドラゴン



No.2アースドラゴン



No.3アイスドラゴン



No.4アマゾネス



No.5アングリーコング



No.6アントウォーリア



No.7ヴァルキリー



No.8ウィッチビ



No.	名称	技1	技2	HEALTH	ATTACK	SPEED	MP	SKILL	RANGE	MOVE	SUMMON	P.DMG	M.DMG
No.9	ヴェヴェ	ファイアーボール	--------	180	18	35	5	0	6	8	12	0.9	1.2
No.10	ウォータードラゴン	ファイアーボール	--------	300	25	26	8	0	8	5	18	0.7	1.3
No.11	うさつち	マジックアタック	--------	200	25	53	6	0	1	8	7	1.0	1.0
No.12	エレファンドラゴン	格闘	--------	550	200	40	20	0	2	5	40	0.6	1.1
No.13	おお枯れ木	大爆弾	--------	80	40	12	8	0	11	4	23	1.0	0.7
No.14	かかしゴーレム	格闘	--------	260	11	64	5	0	1	7	5	0.9	0.9
No.15	雷の魔导师	雷魔法	爆雷魔法	220	15	21	10	10	8	5	18	1.0	1.0
No.16	カメキャノン	小爆弾	--------	100	30	10	7	0	13	3	20	1.0	0.7
No.17	カラス子天狗	槍	--------	200	22	80	7	0	2	9	6	1.0	0.6
No.18	ガンキャップ	小爆弾	--------	170	25	21	8	0	8	6	18	1.0	0.7
No.19	鬼面炮	大爆弾	--------	100	50	12	10	0	11	6	27	1.0	0.7
No.20	きゅうこんキャノン	小爆弾	--------	80	20	21	6	0	11	7	15	1.0	0.9
No.21	キラーハーベスト	呪いのハサミ	--------	210	20	64	6	0	1	7	7	1.0	0.7
No.22	キングドラゴン	トリディバイン	--------	500	10	14	25	0	8	5	46	0.7	1.3
No.23	クイーンドラゴン	ディバインブレス	セイントミスト	450	10	26	20	10	8	5	38	0.6	1.4
No.24	グスタフII	小爆弾	--------	150	20	21	7	0	8	8	15	1.0	0.7
No.25	首狩ばーさん	首刈りカマ	--------	160	100	17	6	0	1	9	17	0.9	1.0
No.26	くもまじん	雷魔法	--------	160	20	15	6	0	7	7	11	1.0	1.0
No.27	クリスタルドラゴン	ディバインブレス	ファイナルノヴァ	550	10	26	25	180	8	5	36	0.6	1.4
No.28	クリスビーノ	氷魔法	--------	160	15	21	6	0	7	6	12	1.0	1.0
No.29	グレンキャノン	キャノン	--------	220	30	17	10	0	8	6	20	1.0	0.7
No.30	幻影士シャーハン	地魔法	--------	160	15	18	6	0	8	8	10	1.0	1.0
No.31	冰の女王レイカ	氷魔法	氷結の扉	450	25	32	20	30	8	8	25	0.9	0.9
No.32	冰の魔导师	氷魔法	爆氷魔法	220	15	21	10	10	8	5	18	1.0	1.0

No.	名前	技1	技2	HEALTH	SKILL	ATTACK	RANGE	SPEED	MOVE	MP	SUMMON	P.DMG	M.DMG
No.33	ゴーレム	格闘	--------	300	0	20	1	53	6	6	9	x0.9	x0.8
No.34	サイファB	ホーンストライク	--------	300	0	30	1	35	6	7	11	x0.7	x1.2
No.35	サンダードラゴン	サンダーブレス	--------	440	0	1	7	16	6	20	29	x0.7	x1.3
No.36	サンドスナイパー	ボウガン	--------	180	0	22	7	21	7	6	13	x0.9	x0.8
No.37	シャドウナイト	マジックアタック	--------	220	0	30	1	64	7	7	9	x1.0	x1.0
No.38	兽王ギルゴーン	大剣	疾風斬	550	10	100	2	40	7	25	45	x0.8	x0.7
No.39	小龙兵	剣	--------	210	0	25	1	53	6	6	7	x0.8	x1.2
No.40	神兵ヴァキロス	大剣	--------	460	0	80	2	32	6	20	35	x1.0	x0.7
No.41	スチームマン	マシンガン	エナジーボンバー	450	20	20	8	24	5	20	25	x0.9	x0.8
No.42	ステインビー	格闘	--------	140	0	18	1	64	7	5	5	x1.0	x0.9
No.43	スネークドラゴン	毒牙	--------	180	0	20	1	45	6	6	6	x0.8	x1.2
No.44	スノーフェアリー	雪鉄砲	--------	140	0	10	7	21	7	5	8	x1.0	x1.0
No.45	スパーク	雷魔法	オーバードライブ	240	15	20	8	17	8	12	19	x1.0	x1.0
No.46	スライム	格闘	--------	210	0	25	1	53	6	6	7	x1.0	x1.0
No.47	セイレーン	槍	--------	240	0	32	2	53	6	7	10	x1.0	x0.7
No.48	枪龙兵	スピアスラッシュ	--------	230	0	25	1	45	6	7	11	x0.7	x1.2
No.49	大地神オー・トプテ	地魔法	混沌の扉	450	30	25	8	32	7	20	25	x0.9	x0.9
No.50	大地の魔导师	地魔法	爆地魔法	220	10	15	8	21	5	10	18	x1.0	x1.0
No.51	ダイナゴン	格闘	--------	260	0	40	1	35	7	7	14	x0.7	x1.2
No.52	大魔王バイレイン	魔法	メガスパイラル	550	10	50	8	32	6	25	32	x0.9	x0.9
No.53	太阳の王アポロン	炎魔法	灼熱の雨	450	30	50	8	32	7	20	25	x0.9	x0.9
No.54	ディアナイト	槍	--------	280	0	27	2	53	7	7	10	x1.0	x0.7
No.55	デスフラワー	種飛ばし	種まき	320	8	30	8	45	5	20	19	x1.0	x0.8
No.56	デビルドラゴン	ディバインブレス	ダークマター	550	50	10	8	26	5	25	36	x0.6	x1.4

No.	名前	技1	技2	HEALTH	ATTACK	SPEED	MP	SKILL	RANGE	MOVE	SUMMON	P.DMG	M.DMG
No.57	テンタクルス	たこあし	--------	280	20	22	6	0	2	4	11	1.0	1.0
No.58	トナカイのハンター	ボウガン	--------	180	20	21	6	0	7	7	13	0.9	0.7
No.59	ドラグーン	剣	--------	220	20	53	7	0	1	7	7	0.9	0.9
No.60	ドラゴンライダー	ファイアーボール	--------	240	25	26	7	0	9	9	17	0.7	1.3
No.61	ドラゴンレディ	ムチ	--------	260	32	53	7	0	2	7	10	0.7	1.2
No.62	ドラフィン	格闘	--------	220	25	45	6	0	1	6	9	0.8	1.2
No.63	ドリルドン	格闘	--------	200	25	53	6	0	1	7	7	0.8	1.2
No.64	ナイゲル	ヒール	--------	130	20	24	5	0	7	7	12	1.0	1.0
No.65	熱帯のマンイーター	種飛ばし	--------	180	15	32	8	0	8	5	13	1.0	0.9
No.66	ノーム	格闘	砦建造	180	10	29	8	1	1	7	15	1.0	0.7
No.67	ハーピーナイト	槍	--------	250	32	45	7	0	2	8	10	0.9	0.7
No.68	ハーメルン	魔気弾	--------	180	10	20	5	0	8	7	11	1.0	1.0
No.69	ばくえんちゅう	ファイアーブレス	--------	240	3	13	10	0	7	8	20	1.0	0.8
No.70	ばくさつてい	格闘	自爆	140	15	40	9	1	1	7	15	1.0	0.7
No.71	半魚人	ボウガン	--------	150	18	20	5	0	7	6	13	1.0	0.9
No.72	ばんぞくの勇者レム	剣	--------	240	40	45	7	0	1	6	11	1.0	0.7
No.73	ひゅどろん	格闘	--------	160	14	80	5	0	1	8	6	1.0	0.9
No.74	飞龙バルヴァロ	格闘	--------	230	25	64	7	0	1	8	8	0.7	1.2
No.75	ファイアードラゴン	ファイアーブレス	--------	480	2	17	20	0	7	5	36	0.7	1.3
No.76	フィアゴール	魔法	フィアスクリーム	450	40	29	20	10	9	5	25	0.9	0.9
No.77	風船クジラ	格闘	--------	220	2	16	8	0	1	7	15	1.0	0.1
No.78	フェニックス	ヒール	天罰の炎	400	50	32	20	30	9	9	27	0.9	1.0
No.79	伏兵にゃん太郎	ボウガン	--------	150	15	40	6	0	7	7	11	1.0	0.8
No.80	部族の狩人	弓	--------	160	20	18	6	0	9	7	14	1.0	0.8

No.	名称	技能	HEALTH	SKILL	ATTACK	RANGE	SPEED	MOVE	MP	SUMMON	P.DMG	M.DMG
No.81	プチマンダ	ファイアーボール / --------	200	0	20	6	32	6	5	13	0.7	1.2
No.82	ぷにょん	格闘 / --------	260	0	30	1	53	6	7	10	1.0	1.0
No.83	フライヤ	アースボウガン / --------	140	0	14	7	22	8	6	9	1.0	0.8
No.84	炎の魔导师	炎魔法 / 爆炎魔法	220	10	35	8	21	5	10	18	1.0	1.0
No.85	ホビット	マジックアタック / --------	180	0	20	1	53	7	5	6	1.0	1.0
No.86	マジックトロール	マジックアタック / --------	280	0	35	1	45	6	7	11	0.7	1.0
No.87	マスタークレリック	ヒール / ワイドヒール	140	14	30	8	21	6	8	15	1.0	1.0
No.88	マボーグ	ロボナックル / --------	300	0	25	1	45	6	6	11	1.0	1.0
No.89	マンモスウォーリア	戦斧 / --------	270	0	50	1	35	5	8	14	0.7	0.7
No.90	见习ウィッチ	炎魔法 / --------	180	0	30	7	22	7	6	16	1.0	1.0
No.91	ミニタウロス	格闘 / --------	200	0	25	1	53	7	6	7	1.0	0.8
No.92	メタルドラゴン	格闘 / --------	180	0	25	1	64	8	6	7	0.7	1.1
No.93	ヤドカニラ	格闘 / --------	180	0	18	1	53	6	5	6	1.0	0.7
No.94	ユニコーン	雷魔法 / --------	150	0	10	7	17	10	5	10	1.0	1.0
No.95	雷神ダルカス	雷魔法 / 天の怒り	450	30	25	8	32	7	20	25	0.7	0.7
No.96	ラットアーチャー	弓 / --------	120	0	12	9	29	7	5	11	1.0	0.7
No.97	ラフレシア	混乱の花粉 / --------	300	0	30	3	35	5	12	15	1.0	0.8
No.98	ランスドラゴン	槍 / --------	200	0	20	1	53	6	6	7	0.8	1.2
No.99	リッピー	格闘 / --------	180	0	20	1	53	7	5	6	0.7	1.2
No.100	ロックバード	格闘 / --------	180	0	25	1	64	9	6	7	1.0	0.8
No.101	ロングボウゴーレム	弓 / --------	160	0	20	10	21	4	7	14	0.7	0.8
No.102	ワイバーン	ファイアーブレス / --------	340	0	2	8	26	9	15	26	0.7	1.2
No.103	ワンダーピエロ	剣 / 自爆	180	1	20	1	40	7	9	15	1.0	1.0
No.104	ツムツム	地魔法 / --------	320	0	50	10	40	10	12	20	0.7	0.7

续ボクらの太陽 太陽少年ジャンゴ

续 我们的太阳 太阳少年强哥

文/CHINAGBA/忧忧



THE GAME INFORMATION GBA	
续·我们的太阳 太阳少年强哥	日版 4980日元
ZOKU BOKURA NO TAIYOU: TAIYOU SHOUNEN DJANGO	
NO.1585 卡带容量128M	ARPG 1-4人
厂商: KONAMI 2004年7月22日已发售	GBA专用通信对战线

就一个游戏的续作来说，这次的《续·我们的太阳》与前作基本风马牛不相及。前作可以说是一款《MGS》味道比较重的AVG，不管怎么说这毕竟是小岛的作品。不过小岛自己也说过想制作一些别的东西，还有人说小岛只能做《MGS》式的游戏。不知道是不是介于以上原因，本作中的战略味道几乎没有了，游戏变得完全靠武力说话，Boss战的难度也高得吓人。也许这就是为什么标题以“续”来命名，而非“2”了。不过游戏的素质还是很好的，谜题和迷宫都很有挑战性，作为暑期档的大作之一大家都应该去试试。

主要人物介绍



强哥：游戏的主角，太阳少年，太阳枪的继承者。



天鼓：陪在主角身边的类似精灵的东西，知识丰富，帮主角很大的忙。



琳达：大地巫女，太阳树的守护者。



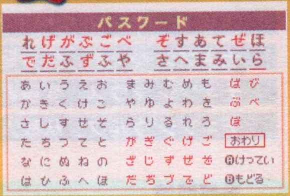
暗黑仔：曾作为主角的敌人登场，最后明白自己的身世后与强哥一起战斗。



萨基：魔力强大的少女，教会了主角使用魔法，游戏中也给予主角很大帮助。

入手指南

密码



开启新游戏时会问你是否输入前作的通关密码，若输入的话会追加初期能力以及前作通关的称号和少许道具。图中就是我前作的通关密码，需要的话就凑合着用吧^_^。

按键加速

剧情中按住B可以快速跳过对话，行动中按住Select再点LR可快速切换武器和魔法，不过只能同时在装备着的4种武器或魔法里选择。

武器系统

本作中的主要兵器已不再是枪，而是另外新加的3种新武器。剑，攻击速度快，同等级武器相对来说威力较小；矛，可以远距离攻击敌人，开启机关；锤，可以砸掉木箱，速度慢，威力大。

魔法使用

本作中另一个新系统就是魔法，而魔法又分为以下3大类。

*太阳魔法

使用时不消耗能量，但有光照强度限制，且同时影响魔法的威力和效果。

フリーズ：光照强度在0以上，在敌人背面发射可以停住敌人行动。

ダッツュ：光照强度在1以上，可以冲刺。但冲刺中防御力减半。

ヒーリソグ：光照强度在2以上，可以使衰弱的植物恢复。

ダイナマイト：光照强度在3以上，可以设置炸弹攻击，也可以炸开一些墙壁。

*月光魔法

使用时消耗能量，多为附加属性攻击，后期也有在吸血鬼和太阳少年状态之间切换的特殊魔法。

ソル：攻击时赋予武器光属性。

フレイム：赋予武器炎属性。

フロスト：赋予武器冰属性。

ソル：武器附加暗属性，需要在吸血鬼状态下才可使用。

アース：赋予武器地属性。

ケラウド：赋予武器地属性。

ライジソグサソ：召唤太阳。

トラソス：可以在太阳少年和吸血鬼状态之间切换。

*黑暗魔法

需要在吸血鬼状态下才可使用的魔法，多为变身魔法，也有能彻底除去再生植物的魔法。

スリ－ピソグ：在棺材里休息，恢复能量，具体速度视棺材不同会发生变化。

チュソジ.バット：变身蝙蝠。

チュソジ.マウス：变身老鼠。

チュソジ.ウルフ：从敌人背后发动可以咬别人夺取HP。

升级系统

本作导入了升级系统，并可以对强哥的能力进行自主分配。每升一级可以得到3点技能点。可以增加的能力有：HP上限，能量槽上限，攻击力以及防御力。

武器锻造

将两把武器合成一把，在适当的位置按下A键打出Good和Great，方框之外则会造成Bad。但要注意并不是Great越多就越好，而且打造出特殊武器的几率与该武器的熟练度有关，自己多试试吧。

腐烂

道具中的食品分两种，果实和普通道具。区别在于果实会变质，在道具说明的左侧有个圆形的时间框，全部变为黄色的话就会腐烂。吃下去会恢复少许体力，但是会出现腹痛的状态，此时移动的话整个屏幕会变花……

GAME OVER

本作里死亡简直是家常便饭，所以死亡次数并不会记录，因此大家也不要再像以前那样为追求完美而反复SL了。不过死亡会扣除少许太阳币，太阳币就是迷宫中绿色的可以恢复能量的箱子里的能量数目，可以从太阳街的银行里提取和存入。（注意：如果死亡时身上的钱不够扣除，就会向黑暗银行借高利贷……）

OVER HEAT

虽然主角不再以太阳枪为主要武器，但仍然会过热。出现提示后，要降低光照强度，并且不要使用能量。过一段时间就会恢复。否则会强制回到村中旅馆。这种时候如果能量不够可以用道具补充，反正放着不用也要坏。

引诱敌人

玩过前作应该都很熟悉，但还是简单说一下好了。靠近墙的时候按住方向键可以贴着墙移动，此时再按A键就会可以发出声音，引诱敌人来到该位置。一般用来令敌人让路，有时候也用来让敌人踩机关。

冒险始动

开始时我们的主角强哥正在回家乡的山路上。路上有几只蜘蛛，可以在这个时候熟练一下操作，按Start可以观察一下系统界面。拿到一张地图之后来到一处路面崩坏的地方，这里要靠贴着墙移动才能过去（本作中很多地方都要利用这个方法来通过一些断开的路面，靠墙的部分有小部分可立足的地方就是）。



前进没多远遇到一风衣男子，天鼓提醒强哥他不是普通人。但还没说几句话，神秘男子突然变得十分痛苦的样子。强哥拿出太阳枪来防备，不料却反被他夺走了。天鼓告诉男子，太阳枪除了太阳少年外没人可以使用，但是企图夺回枪的强哥却被开了一枪，随后神秘男子惨叫一声便逃跑了。到底那人是谁？为什么可以使用太阳枪？虽然不知道是怎么回事，但能做的也只有追上他然后抢回太阳枪。



一路来到太阳街入口，还没走几步就遇到陷阱，把守这里的是一只骷髅。不要急着冲上去用拳头自讨没趣，下方的房间里可以找到一把短剑。虽然不擅长使用，但总比空手要好很多了，装备上以后就可以和那骷髅较量个高低了（对付骷髅只要不站在正面，你就是站在它旁边它也不知道，所以最好围着石头和它打转，在转弯的路口攻击他几下，然后逃跑继续转。这种绕圈的打法在对付单体敌人的时候基本上都有效，也是必要的战术之一）。

砍掉另外两只骷髅后再次掉入陷阱。这次是把守房间的是只僵尸。由于没有太阳枪，短剑对于僵尸这种不死体的威力实在太小了。苦战之时突然出现一少女，为了帮助强哥打倒僵尸，她给了强哥可以使用魔法的装备，并教了强哥第一个魔法，（僵尸也在一旁聆听着少女讲解…）然后就先行前往太阳街了（点L键切换魔法使用与否，使用时全身发光，此时攻击会附带光属性，但是要消耗能量）。对于僵尸来说阳光可是致命的，借助这个，强哥轻松打倒了僵尸。出了迷宫之后一路往上，终于来到了太阳街。



太阳街

一进去就在桥上遇到了刚才的魔法少女。自我介绍之后得知她叫萨基，而强哥又学会了一个月光魔法，可以赋予武器炎属性伤害。强哥接下来的目标是西北边的大圣堂。不过可以先考虑在太阳街里逛逛，熟悉一下环境。毕竟这里是日后唯一的战略补给基地。

大圣堂

在地图左上角大房子的标志就是大圣堂。这里的道路年久失修，坑洞和断路不少。将路上的木箱子填路之后来到圣堂的正门。门口正站着一只黑猫，但它转眼工夫就跑进了建筑里。而门也被锁上了。前往这个场景的右下边区域，将两个箱子分别推到如图位置就可以得到能砸坏木箱的武器，锤！





将之前挡路的箱子用锤破坏掉，来到一处有12块墓碑的地方，这里有只狼十分厉害，以当前的实力不太可能打败它，因此要小心躲避。在这里要推动3块墓碑（靠在墓碑上就可以推动），但也不是所有的都要推，如果出现错误会被幽灵击中。另由于此时控制会变得不正常，会很难躲避狼的攻击。成功将3块墓碑推动之后就能开启楼梯进入地下室。地下室很昏暗，视线变得十分有限，这时可以靠按住R并转动方向键来观察周边的情况。房间里的烛台可以用火属性攻击点燃，这样房间就重获光明。



至于挡在路上的一个黑色僵尸可以在墙角发出声音引诱开它，然后进门，如果被发现就必须打败它才能前进。之后是一系列谜题。在一个有3个烛台的房间里，要同时点亮下方两个烛台。可以站在烛台之间用剑砍，这样就能打开门。之后的房间是一推箱子的谜题，如图摆放箱子就可以碰到两个开关（这种开关必须用身体接触才有效）。



紧接着的房间要在两个烛台同时点燃的情况下用锤子砸当中的机关才能开门前进，烛台灭得很快，所有动作一定要快。



再往后的房间，先点亮烛台，然后沿着墙走过断路，在之前的烛台没灭的情况下点燃另外一边的烛台就能开门。



最后来到一个有升降机的房间，站在上面便会开始工作，但是不能升到顶端。在随着平台升降的过程中，用锤子砸中那两个机关，便能使升降台升到最高处，并从上面的楼梯来到了大圣堂内部。



拿到地图后刚出门，又看到那只黑猫，此时它正在被骷髅追击。只见黑猫转身跑进了通往地下的楼梯，随即楼梯就消失了。失去目标的骷髅意外发现了强哥，没办法，

只好硬着头皮先解决掉这些“朋友”了，只要用绕着石柱转的战术就能比较轻松逐个击破，胜利之后得到黄玉。

从左下的房间进入，用声音把僵尸骗到开关上，然后上楼，用锤子打掉挡路的箱子后便能得到钥匙。刚才的黄玉可以放在这个房间的一个凹槽里（放置玉的时候必须将烛台点燃）。之后会发生大厅地面上出现图案的情节。然后来到大厅右边上锁的门，打开之后上楼。小心解决陷阱里的几个僵尸后继续前进。从断路上跳下可以得到武器长矛，这样就可以进行远距离攻击了。接下来的任务是找到其余3种颜色的玉，打开黑猫进入的地下室。回到大圣堂的正门口，用长矛将门口左右两边的狮子像击破，然后就可以在中间平台上得到青玉。



再来到进入圣堂的地下室的房间。注意查看一下这里，会发现有个地方有光在闪，在上面按A可以打开隐藏的宝箱得到





红玉。同样在这个房间，用长矛攻击机关可以打开上楼的房门。

上去后可以放置红玉。再往上会来到一间地面隐藏着空洞的房间，其实下方箱子的排列位置就是这里空洞的位置。绕开这些隐藏的陷阱后，看下方的提示（不可以省略这步）！然后从拿到长矛的断路沿墙通过来到图书馆。顺序找到4本文字里含有こ、と、の、は的书，并按下开关（如果不读之前的提示，则不会有按开关的提示）。





乘升降台又看到木箱子……（强哥：我上辈子是搬运工么……）先将箱子推到如图位置按下两个开关，再改变一下排

列出一条路来，另外别忘记拿左边的钥匙。





之后的房间要求你在传送平台移动一次的时间内同时点燃左右两排共6个烛台，成功后便能拿到绿玉。最后回到那个满是空洞陷阱的房间，打开里面锁着的门，就能放置最后一个玉。

大厅的太阳树标志再次亮起，同时楼梯也出现了。下去后可以攻击绿水晶加血，准备完毕后就可以进去挑战Boss了（有这种红黑色字体提示的房间就是Boss的房间，进入前最好记录并做好充分准备，切记）！Boss的本体是一只类似飞蛾的东东。因为它的攻击比较密集，所以推荐用剑攻击，速度快、硬直短。砍它3刀后，它会提高飞行高度，这时要将武器换成锤子去攻击4个角落里的机关，全开启之后就会迫使其降到上方，小心避开它放的能量球后攻击。如是几个回合即可消灭它。要注意半血以后Boss会加快攻击速度，并增加俯冲的攻击招式。

在后面的房间里找到锻治屋老板，在其离开之后就开始运棺材咯（强哥：为什么又是体力活…），靠近按A移动就可以拖着走。之后的几个房间都要利用棺材压住开关，然后从移动平台上绕到对面推开挡路箱子前进。回到大厅，从左上的房间进入来到有3个开关的房间。用箱子、棺材分别按住两个开关，自己踩下第3个就能打开正中的门，里面有大圣堂正门的钥匙。之后就可以从大厅把棺材带出大圣堂。



一路将棺材拖到太阳街的上方。这时天鼓会开始制作净化结界，完成后将棺材拖到结界的正中，然后用属性魔法攻击弹出的4个净化器。最后保持在有光照的条件下站到下方的圆圈里按A开始净化。在净化时，Boss仍会挣扎，一是会从棺材里进行攻击，攻击方式因人而异；二是本体会离开棺材（就是那个比较大的紫色球），可以用属性攻击将它打回正中给予大伤害；三是Boss会破坏净化器的工作，可以在其破坏时冲过去用属性魔法将它打跑，如果来不及，也可以用属性魔法对停止的净化器进行攻击使其重新工作。



净化完毕后回到太阳街，遇到大地巫女琳达，以后她会在太阳街中贩卖果实。在街道中还会遇到锻冶屋老板以及萨基，这次她带来情报，要强哥去东边的遗迹调查。只要顺着她指示的方向直走很快就能到达。从现在开始就能自己锻造武器了，进入锻冶屋与老板对话后再调查墙上的提示，然后再和老板说话就能进行锻造。

遗迹

这里出现了前作的高级敌人石头兵。这种敌人视线范围比较广，一旦发现你就会变成球追着你不放，所以要注意不要被多个石头兵同时盯上。之后还会遇到新敌人史莱姆，注意不要用魔法打，这对其的伤害是很小的。之后来到一处刮大风的地方，从墙上的提示了解到风的强度是根据光照强度而变化的，所以只要把光照变为0就安全了。然后站在移动平台上点燃烛台开门。

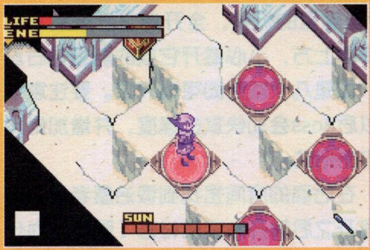


之后遇到一个商人，他告诉强哥自己会在太阳街里开道具店，并告诉了强哥如何使用冰魔法。在这里拿到地图后就可以用冰属性攻击灭了一房间里的火球继续前进了。往前有个漂浮的箱子悬在机关上，根据提示，冰属性攻击可以令这种箱子沉到地面，火属性攻击令其灼热，风属性攻击可以移动它，植物属性会使其消失，所以只要用冰属性打一下就能开门。紧接着是连续的3个陷阱，分别是一个剑型敌人，两只史莱姆和4只石头兵。石头兵数量一多就会变得很麻烦，同时被两个以上盯着的时候可以引诱它们相撞，这样不仅能给其伤害，还能让它们昏迷。折腾许久之后得到一把钥匙。

打开下方的大门之后遇到暗黑仔，之后强哥又学会了风魔法，武器附加风属性攻击可以破坏岩石（这里开始会出现伪装成箱子的敌人，靠近前最好用武器确认一下是否是真箱子）。继续前进来到有两块封印石的地方，将它们分别推到对应的属性上就可以开门。后面的房间里又有一个漂浮的箱子，使用风魔法可以推动没被冻结的漂浮箱子，先用长矛以外的武器将箱子推到这里，再用长矛就能一口气将箱子吹飞两格距离到对面，最后再用冰属性攻击开门，在里面可以得到一把钥匙。将左边的石头推下去，一路往左走，破坏挡路的石头就能看到被锁的门。



再一路前进来到地上有圆形机关的房



间，踩上去的时候会发出声音吸引周围的怪物，如果遇到比较难缠的敌人就一定要当心。

接着来到一个有4个封印石的房间，看似复杂其实不是很难。将任意一块推到当中，然后推到底，再将上方或者下方挡路的石推到当中，便能将之前那块封印石推到指定位置。只要注意不要将石头推到边上，一般总能过得去。之后会遇到木乃伊，这种敌人没有视力，但是从它身边走过时发出的声音是会引起它注意的，弱点是火，着火之后会到处乱窜，要当心别反被它烧到。来到一处要求你点燃烛台的地方，但是火一直喷，无法经过，此时可以先引燃木乃伊，然后利用它的暴走来点燃烛台。从这里的楼梯往上可以拿到钥匙。下楼后打开正中的一扇门，里面是一斧头敌人，攻击力很高，注意回避。击败它以后可以得到钥匙。正当强哥要打开另一个箱子的时候箱子突然爆炸了，虽然受了点伤，但是却学会了制造炸弹的太阳魔法。用钥匙打开当时遇到黑暗仔所在地方下面的一扇门进入沙漠，记得在入口处取得水，不然在这里行走会不断减少HP。

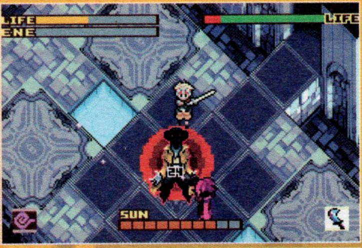
这里看似无限循环的迷宫，其实是有边际的，只不过每个区域看起来都差不多而已。在当中的地方可以看到一个大坑，边上的石板提示有3块碎片隐藏在沙漠之中，并给你相应的提示，要注意的是这里出现的提示是随机的。以下这么些地方可能出现碎片：4个仙人掌的中间；一堆仙人掌的区域；仙人掌旁边的大坑里；两块石头中间；损坏的石头人背后（要注意的是这种箱子是隐形的，在这些位置上要多点点A，最好还是能大概看懂提示，不然很麻烦）。回到大坑的石板前填入3块碎片，出现新的遗迹。



里面有个点烛台的迷题，顺序点燃右下、左上、左下、右上的烛台就可以打开通道，接着要解开4个试练才能继续前进，只要注意用风属性+长矛攻击可以吹飞漂浮箱子两格的距离就很容易达成。

里面遇到了之前抢走太阳枪的神秘男子，交谈中天鼓被其捉走。最后暗黑仔会上来帮助强哥一起战斗，这绝对是场持久战。Boss会召唤飞刀和使用太阳枪攻击，飞刀是固定角度所以不是很难躲，Boss在被你攻击之后常使用太阳枪反击，这都不是很难闪，但是要注意尽量不要在躲的时候把攻击引向暗黑仔，当暗黑仔成功造出结界时可以攻击Boss，要迅速将其打进结界里，不然它会攻击暗黑仔，而且只有这时攻击才能发挥最大威力。不过……Boss皮实在太厚，要有充足的心理准备和物质准备才好。在被攻击第一次之后，它有一定几率会主动攻击暗黑仔（就是站在两边的蓝色方块上时）。这时要上前帮助暗黑仔打掉那些剑，不然暗黑仔一被击倒就会影响结界的制作。Boss半血以后会加强攻击方式，从结界里出来时有时会分身成蝙蝠，不过这个时候反而是攻击的好机会，

因为这些蝙蝠的血都是共通的，这个时候攻击效率比起普通状态要强好多倍，抓紧机会吧。





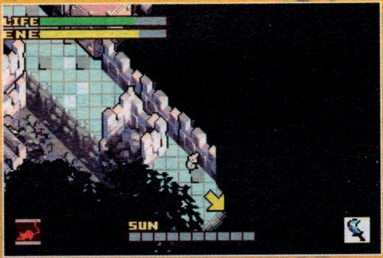
击倒神秘男子后，发现他原来是强哥的父亲，因而能够使用太阳枪，他由于任务失败而变成了吸血鬼状态。这时他又突然发狂，把强哥突然扑倒，并咬了强哥一口后消失了。暗黑仔为了拯救强哥，只好冒险使用净化来帮助强哥消除诅咒。

之后会变成使用暗黑仔游戏，任务就是把棺材拖回太阳街，但是要注意的是暗黑仔怕阳光，会随着光照强度不同不断减血。回到太阳街后便开始对强哥的进化。开始之前最好去商店买点加血的道具，因为净化必须要有阳光，但是暗黑仔在阳光下会伤血，所以……拼血吧……净化之后虽然成功挽救了强哥的性命，但他还是因为诅咒变成了吸血鬼状态，同时学会了5种暗黑魔法，但之前的月亮魔法和太阳魔法都暂时不可用了。

与照顾昏迷的暗黑仔的萨基对话后，便要去寻找暗黑街。现在太阳街上道具店开张了，需要的话就去买点东西吧。与暗黑仔相同，吸血鬼状态的强哥在阳光下会伤血减血（可以靠防晒霜防止伤害……），在补充能量的同时也会减血……使用排在月亮魔法中的那招黑暗魔法可以彻底铲除路上的植物，最后来到了地图右上角的暗黑街。

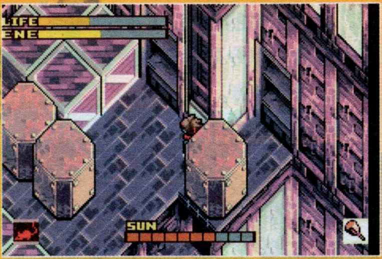
暗黑街

刚进入就又看见那只神秘的黑猫，然后它又照例消失。跑到图中地点后，要变身成老鼠才能通过窄道。



进入之后一个小房间里会出现提示，这时变身蝙蝠就可以看见隐形的宝箱。来到隔壁房间，变身老鼠从小洞进入，打开里面的开关，往上来到一处有红色箭头的窗口，变身蝙蝠就可以飞出去。之后会看到一个升降机，根据提示，重量的不同决定升降机停止的位置，所以变身老鼠就可以停到当中一层拿到地图。将箱子推下之后，不作变身状态坐升降机来到最下层。往上方前进，在这个房间里将封印石推到指定位置可以得到一副不错的防具，难度不是很大，多试几次吧（推之前考虑一下推出去之后这个箱子是否还能动）。继续

前进，会看到地上有水，要知道吸血鬼是怕水的，所以只有变成蝙蝠才能过去。之后进入房间，可以得到一把圆钥匙。打开之前遇到的上锁的门后，可以来到另一处平台推下箱子。然后顺路下楼，从刚才铺平的路上继续深入内部，在另一处有升降机的地方先变身蝙蝠上到最高层，从窗口飞出去，推下另一个垫脚的木箱，并打开一条通往之前的区域的近路。回到刚才有升降机房间之后将这个箱子从左侧推下，之后变成老鼠下到两楼。先将右边的箱子从右侧尽头推下，再如图推开一格，用上面的箱子垫在凹槽里，就可以把最后个箱子推到底楼，接着就可以进入底楼对侧的房间。





打败里面的敌人之后可以得到一把好一点的锤子。从下面返回绕到之前的一条靠箱子垫脚前进的路上，这里可以看到一个机关，但必须要变身蝙蝠进去拿钥匙，不然只有被烧的份。



之后从下方前进打通另一条路，在尽头的房间使用钥匙继续前进。在上面变身蝙蝠多逛逛，拿了钥匙并且推下另一个箱子后，从升降机下去。从下方出去后往上走，一路用蝙蝠飞过水塘和机关打开尽头的门。上升降机后遇到一个Boss，虽然强哥不想战斗，但还是被误认为吸血鬼而不得不战斗。Boss攻高速度快，最好装备大威力的锤子，同样围着石头转，乘机斜角攻击他几下，但如果被他防御了，要立刻离开一定距离，不然他会旋转攻击。绕了一定时间以后他会投出斧头，这个时候他不会反击，而且防御力会降低，不要放过这个机会。之后会跑开再拿出斧头（卖斧头的…），半血以后在拿出新斧子的时候有一定几率会使用道具，一定要上前阻止他，只要击中他道具就会落在地上（这些道具中包括肉块，千万不可以让他吃到），击败他后得到钥匙，下楼继续前进。拿了地图以后来到一处建筑群，只要记住“碰



到窗户变蝙蝠，碰到墙洞变老鼠”的原则就可以很快的通过这里。

来到Boss房间前，发现了一白发少年，原来他就是敌人。正当他企图组织强哥前进时，一群蝙蝠突然飞了过来挡住了敌人。原来是之前的风衣男子，在他的帮助下，强哥进到了里面的房间。在里面遇到了红发女子，她是黑暗树的化身。废话少说，我的工作就是消灭你们。同样是很厉害的Boss，开始时会同时出现触手和花苞，只要躲开触手攻击花苞就可以了，但也要小心花苞会进行攻击。三分之一血后会同时出现5个花苞，一段时间后还会开放释放毒气。要在它开放之前用锤子砸，如果运气好就能砸到Boss躲着的花苞造成伤害。三分之二的血过后会再变换攻击方式，召唤植物攻击，小心躲闪之后利用她的硬直反击，不久就能获得胜利。



将棺材拖出来之后发现来的路被破坏了，只好往下走。利用棺材压住开关，然后绕到对面推开岩石和箱子，综合利用这个方法就可回到地面。路上有个放有3个漂浮箱子的房间，不过暂时还无法解开这里的谜题，因为吸血鬼状态的强哥无法使用属性。

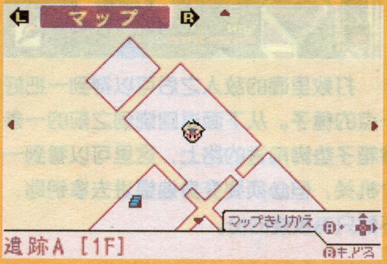
出了暗黑街后往左上的出口直接去净化点。准备完全后开始净化，但是强哥自己却被净化结界给击倒了。剧情过后保持太阳光照强度在7格以上按A续力，就可以突破诅咒恢复太阳少年的状态，之后学会吸血鬼和太阳少年之间切换的魔法以及召唤太阳的魔法。

净化完毕后回到街道，之前遇到的风之战士在这里开了武器店，与他对话可以学会加速的魔法。与锻制屋门口的小女孩对话后，黑猫又跑了（受伤了还不听话），一路紧随，来到了地下水路。入口遇到了自己的父亲，他告诉强哥需要3张封印卡才能开门，随后又教了强哥植物属性的魔法。回到旅馆，萨基知道情况后利用占卜为强哥找到了那3张封印卡的情报，得知这些情报后就可以开始寻找了。

在大圣堂的正门入口处的地域，使用植物魔法可以令荷叶变大，在左边的通路里可以得到一张。



遗迹里那张隐藏得比较BT，不过地图上显示这是一个封闭房间，所以在这里炸



路，在来到面前有一排僵尸站着的地方发现僵尸的站位之前一格全是空洞，这里要靠冲刺技才能过去。最后来到平台上为强哥打开一个升降台之后换人。



强哥的路线也区别不大，也为暗黑仔打开了一个升降台，但要注意别漏掉拿地图。最后坐升降机往上，上面有一强化过的剑形敌人在等待强哥，要利用反弹他召唤的小剑才能对他造成比较大的伤害。击败他之后继续上楼。相互帮助后来到同一块区域，这里要相互打开机关为对方铺路。最后强哥砸下红色的的机关，双方的道路中各出现平台，然后继续前进。

之后会来到这样一处地方。在这一层的房间里的提示版，强哥和暗黑仔分别能看到两段不完整的文字，拼起来就能明白其意思，但是内容是随机的，就是把箱子往提示里的两个方向推动特定步数。要注意的是，右上角为北面，完成之后上楼的通路打开，但会出现一个加强型的斧头敌人。



强哥之后的路线中，在一处被锁的房门这里要靠击打开关来丢下炸弹，攻击对面的木乃伊，但是每个开关只能用一次，所以一定要看准了才按，成功之后会得到钥匙。之后又会遇到一有漂浮箱子的房间，用石头垫着然后推箱子快容易就能过去。

突破最后机关，两人终于在顶端汇合了。先别急着和暗黑仔说话，作好充分准备后再挑战Boss（对话中会出现选择，要选第二个，否则会直接看到制作人员名单，Bad Ending）。Boss的攻击方式以及我方的攻击方式与之前无太多区别。只是他主动攻击暗黑仔的方式变成了扔3个跟踪弹，要注意为他弹开。Boss半血之后，之前的白发少年会从强哥父亲的体内出现，原来是他控制了强哥的父亲。他会放跟踪弹，之后会消失，这时他会用很BT的招式，不能急着砍跟踪弹，一定要不停移动，另外他会伸手出来捉住强哥，攻击之后再拖下去吸血。实在是……如此反复之后就可以战胜他。成功后拖着棺材往暗黑仔的路线走，用棺材压住开关，之后点燃烛台可以从电梯之达3楼。然后拖着棺材掉下陷阱，很快就能到达净化结界。

净化之后，强哥的父亲也随着白发少年一起消失了。虽然无奈，但只有接受。这时才终于又取回了太阳枪，不过还是坏的，拿到锻冶屋让老板帮忙修理吧。暗黑仔发现黑猫有点异样，原来消失的天鼓被封在黑猫身上，之后天鼓复活。至此战斗并没有结束，因为毁灭世界的魔物还是复活了。商量之后决定，强哥直接去对付魔物。其他人则尽快将4大区域里的封印石

修好。回太阳街认认真真准备一下之后就可以向最终迷宫出发了。

变异域

这里不算太难，谜题也不是很怪，基本上是之前那些谜题的综合运用。不过要注意，这里有不少房间强调的是不被发现，所以前进的时候最好发扬下前作的精神。在某处要先将两块石头推好，再用长矛将漂浮的箱子吹飞两格，之后的事应该会了吧？在一圈机关围着一个袋子的房间，必须变身蝙蝠才能拿到钥匙开门（踩到开关，钥匙就会被炸坏）。绕了一圈回到入口后，拿钥匙打开上方的门，里面是Boss沙虫，其弱点在于头部。得到圆形钥匙后，进入迷宫的下层。在一处有骷髅的地方，要求你点燃4个烛台，但是时间很紧，所以要用炸弹来延缓第一个烛台的点燃时间，然后自己赶紧跑去砍别的烛台。在这一层的最后会遇到Boss骷髅王，没有明显弱点，魔法十分厉害，要小心。打败他之后继续向下来到冰路，这里基本上是单线前进。主要是图中之处要掌握好时机用之前修好的太阳枪攻击机关。



最后来到一处移动平台挑战海龙，弱点是头和尾巴。在它入水的时候掌握时机就能够攻击到它的头，半血以后它会在版图上跳跃，这个时候可以攻击到它防御力更低的尾部。胜利之后继续往下，同样几乎是单线前进，难点在于这个房间的机关。先将石头推到如图位置，然后用长矛将漂浮的箱子吹飞到石头上，再用火属性攻击漂浮箱子，接着用长矛吹飞箱子到如图位置，过程中会把冰块融化（如果没有融化冰块，只要退出重来），然后将石头破坏，就可以把漂浮的箱子弄到开关上了。



这个区域的Boss也是只骷髅王，不过更加令人头痛。他十足是一个火魔法师，会丢爆炸弹，放旋转火球，而且还时刻不能停下，否则会在脚下发生爆炸，半血以后还会召唤火龙。实在打不过的话也只好多试几次。没有特别好的方法，总之安全第一。

终于来到了变异域的最下部。这之后就是一条路了，要确认自己实力够强再去招惹路上的敌人，否则还是能闪就闪的好，途中还会看到大家努力修复封印石的情景。来到最底层之后见到了最后的魔物，由于没有阳光，无法对其造成伤害，天鼓使出最后的力量召唤了太阳，最终战就此开始。

首先要注意的是此战必须要保持有光照，否则任何攻击无效。Boss的可攻击范围很大，身体和头上的眼睛都可以攻击。其中只要打掉它一只眼睛就能令它进入自我修复的僵直，然后将另外一边的眼睛也

打掉，它就会露出防御力最弱的舌头。Boss的攻击动作很快，威力也很大，要注意及时回复和闪避。努力之后终于赢来最后的胜利！







但是濒死的魔物并没有完全被消灭，反而一口把强哥给吞了下去，感觉不妙的大地巫女让大家立刻发动封印。在大家的帮助下，强哥在魔物的体内积蓄太阳能量，终于彻底消灭了这会令世界毁灭的怪物。

长长的STAFF画面后是最后的剧情。经历艰苦历程，看到这些之后真有一种说不出是满足，当然还有不舍。这是我的通关密码，在网站上输入之后可以看到通关说明和称号，并得到两张桌面。不过似乎总共有14张桌面……有收集欲的玩家要好好加油了。



隐藏游戏

第二次通关后在出现制作人员名单时，会有一个MINI游戏，就是 控制那只黑猫追逐老鼠，在3条线上躲避攻击。有记分的哦。最有趣的还是，那只老鼠竟然是强哥变的……



ROCKMAN EXE特别剧情

不知道大家是不是还记得在《Rockman EXE4》里有出现的强哥和太阳枪芯片呢。与之对应，这次在《我们的太阳》里，《Rockman EXE》也前来客串了，对手就是吸血鬼造型的Shadowman。通关后会提示获得了道具PET，然后记录。从变异域里出来，到净化结界处，Rockman会



通过PET和强哥通话，之后就开始了这跨越时空的特别剧情。回到螺旋塔，在强哥路线的门口遇到Shadowman。



剧情过后就要去之前的4大迷宫里寻找4只绿色蝙蝠，每个迷宫一只。不过要注意的是现在回到那几个迷宫时，敌人都变得很强，基本都是各种敌人的终极状态，小心点比较好。地下水路里只有一条路，所以蝙蝠还是比较好找的。在打完Boss出来的那一块遇到了这种绿色会释放能量的蝙蝠，打败之后获得道具。







大圣堂里的这只蝙蝠在那个满是空洞陷阱的房间下方。



暗黑街的一只藏得比较好，在地图上的这个房间。



最后一只在遗迹的这个部分。



然后回到螺旋塔强哥的入口位置，解开封印后再跑一遍到楼顶交战Shadowman。首先要用黑魔法攻击他，大概在伤了他五分之一的血后就能打破他的暗之结界（特征是变成紫色），然后用光属性攻击就能对他造成大伤害。



胜利后同样拖着棺材回到净化结界净化。不过净化结束后仍没有完全击败Shadowman，关键时刻Rockman和强哥合体（热斗：你……我……），在洛克炮与太阳枪的同时攻击下，终于消灭了他……

剧情过后，达成目的的Rockman走了，但他留下的一把洛克炮，这算是太阳枪的强化版吧。至此，《Rockman EXE》特别剧情结束。







文/NARUTOLO

继GBA上三款火影游戏反应平平之后，TOMY于暑期游戏发售忘记再次在GBA上推出了这款火影忍者RPG － 继承火的意志。游戏采用了RPG的方式，遵循老式RPG游戏的风格，而且有大人气的动漫作为剧情，日本权威电玩杂志FAMI通为该游戏评分30分。玩了之后深深感到TOMY在游戏制作上的刻苦摸索，虽然说作为一款RPG并没有多少要素能够看得出TOMY的独到用心，但游戏本身还是对得起那30分的。熟悉动漫的朋友应该很快能够通关，而对这一系列从未有过接触或者看不懂日文的玩家，则请遵循下面的攻略来游戏，相信你很快就会喜欢上游戏本身，喜欢上火影忍者这个出色的动漫题材。



火影忍者RPG－继承火的意志
平和的木叶村 不平凡的忍者传奇

THE GAME INFORMATION			
GBA	火影忍者RPG－继承火的意志	日版	5040日元
	NARUTO RPG - UKETSUGARESHI HI NO ISHI	RPG	SRAM记忆
	NO.1583	卡带容量64M	1人
厂商: TOMY	2004年7月22日已发售		

基本操作

移动状态

方向键	控制角色的移动方向和指令光标移动
A键	决定、对话、开宝箱
B键	取消、快速移动
SELLECT键	调出即时存盘菜单
START键	调出游戏中途菜单



游戏中菜单

どうぐ	道具	道具子菜单又分为使用和丢弃两项
そうび	装备	装备子菜单中又可分为头部、身体和脚步装备
じゅつ	忍术	非战斗中能够使用的忍术只有辅助和回复系
スキル	技能	技能名称后带有百分比的数字表示该技能成功的次数，越高威力越大
ステータス	状态	查看角色的详细状态，左边显示的是角色的能力数值，右边显示的是装备和忍术



战斗菜单

こうげき	攻击	用装备的武器实施普通攻击
ぼうぎょ	防御	防御敌方的攻击
じゅつ	忍术	使用忍术和特技攻击
どうぐ	道具	使用战斗中可用的道具
にげる	逃跑	战斗中途脱离

文/NARUTOLO

游戏系统

遇敌系统

游戏中遇敌的方式是与普通的RPG一样踩地雷式的，而且遇敌的频率很高，敌人的实力一般都要高于同期我方的能力。

战斗系统

在行进中遇敌或固定剧情中遇到BOSS都会切换到战斗画面开始战斗。战斗画面中右方显示的滑动槽中下半部分蓝色的为预备槽，满了之后便可以行动；上半部分黄色的为行动槽，共战斗中的行动指令用。

✧**普通攻击：**使用装备武器进行普通攻击有远近之分，这根据武器的攻击属性而定。远程攻击的武器在近距离攻击不具备附加的功效（比如攻击全体），近距离攻击的武器在远距离攻击的时候威力会变弱，战斗中在轮到角色行动的时候可以通过按下L/R键来切换角色的远近攻击状态。



✧**魔法忍术攻击：**直接选择忍术便可以使用，选择之后需要等待行动槽满之后才能使出，不同等级忍术行动槽长满所需的时间不同。





✧**指令忍术攻击：**选择忍术后还需要在规定时间内根据屏幕上的提示输入该忍术的指令（有连打按键和特殊指令两种），成功输入完毕后该技能的成功数会增加1，威力也相应增加少许。输入失败忍术照样可以使出，但威力不增加。通过在游戏中菜单里的技能选项中将自动指令输入功能打开可以将指令忍术改为魔法忍术的出法，不需要输入指令而是要等待行动槽满之后才能使出，这样做的好处是可以积累成功率和威力，不足是需要耗费行动槽长满的时间。







✧**合体攻击：**游戏中随角色好感度的增加，可以在战斗中随机使出合体普通攻击，攻击力是合体的两人普通攻击力的叠加。还有不少忍术同时使出可以造成忍术合体攻击（严格的说应该是多出一项特别的忍术），具体情况要看动漫中的相关情节了。好感度增加的方法是带同伴去拉面馆吃面，拉面馆每隔一段时间都会有新品种更新。

文/NARUTOLO

剧情攻略

今天开始你们就是忍者了





火之国木叶之里，有着一个被封印了九尾妖狐的少年－漩涡鸣人。一天，他与忍者学校其他学生一样，迎来了自己的第一次忍者合格考试。可是监考老师卡卡西怎么迟迟未到啊……“我们干脆设个陷阱玩玩他吧”，鸣人喜爱恶搞的习惯一点都没有变“上忍是不会中这种低级的圈套的”，一旁的佐助讽刺道。然而万万没想到的是，卡卡西老师居然一点没有注意到陷阱的存在，居然牢牢实实的踩了上去……

“好了让我们切入正题吧，大家先说说自己的理想。”一阵寒暄之后，开始进入当天考试的正题，那就是要在中午12点之前抓到卡卡西，否则只有挨饿的份。





这时候游戏变成标准的RPG方式，玩家要分别控制鸣人、樱和佐助三人在树林中找到卡卡西，树林中还有不少道具可以拿，要多加搜索。最终的结果与动漫剧情相似，鸣人被卡卡西用千年杀轻松干掉，樱被卡卡西的幻像弄得失去了斗志，佐助虽然获胜，但战胜的只是分身。三人狼狈的被卡卡西抓了起来，鸣人更是被绑在树桩上不允许吃饭。“忍者在执行任务的时候一定要注重团队合作”，在被卡卡西训斥一番后，三人都被宣布无法获准成为忍者。不过在看到可怜的鸣人被绑在树桩上饿肚子的可怜相，两人都起了同情心，将午饭分给鸣人吃。这举动可是激怒了卡卡西，画面顿时切换到三人与暴怒的卡卡西对决的状态。不过战斗还算简单，没多久就结束了。“看来你们终于悟出了团队合作的重要性，三人均考试合格。”听到这一喜讯后三人欣喜若狂，高兴得离开了考试地点，可绑在树桩上的鸣人怎么办……

我的名字叫木叶丸

麻烦的下忍考试终于结束了，疲倦的四人回到了祥和的木叶村，“不如先去吃拉面吧”，鸣人提议。拉面馆的主人还是那么热情啊，今后只要剧情发展了一定程度便可以带同伴来拉面馆，通过一起吃面可以提升同伴之间的好感度。第一次进入村子可以四处去逛逛，了解一下周围的环境和村子中各建筑位置。

文/NARUTOLO









如果来到鸣人自己的房间，能够看到墙上有幅鄙视佐助的搞笑图片。考试合格的四人来到三代火影大人的房间，火影叫众人先在房间等候，不料此时闯进来一个冒冒失失的小子，这家伙自称三代火影的孙子，叫作木叶丸。从小被宠坏了的木叶丸当场与鸣人对上了，争执中鸣人给了木叶丸一拳，恼羞成怒的木叶丸跑上去抢走了桌上的卷物。这下可麻烦了，三人不得不首先在村中找到淘气的木叶丸。木叶丸的具体寻找方法为：

(1)与火影家下方的村民对话得知木叶丸去了忍者学校；

(2)与忍者学校委托事务所门口的人对话得知木叶丸去了拉面馆；

(3)与拉面馆旁边的村民对话得知木叶丸去了电影院；

(4)与电影院门口的小孩对话得知木叶丸去了医院；









经过多次对话后可以看到滑稽的木叶丸躲在一个纸箱里跟在三人后面，这时候只要去演习场，就能够令木叶丸现身。当鸣人和木叶丸再一次因谁能够继承火影的称号而争论不休时，木叶丸的辅导老师惠比寿出现了，“只有好好听我的话才是成为火影的唯一捷径，这个九尾妖狐只会祸害村庄”（九尾妖狐曾经袭击过木叶村，是第四代火影用自己的性命封印了妖狐才拯救了村子，而妖狐的灵魂正是被封印在鸣人的身体内），与惠比寿争执之际画面切换到了战斗模式，作为特别上忍的惠比寿其实实力非常弱，没两下就解决了。“我决定不再叫你老大了，我要超越你成为火影”，天真的木叶丸似乎领悟到了什么，但说出的话明显与他的年龄不符……就这样，卷物找到了，将卷物拿回到火影的家中算是完成了第一个任务吧。

令人提不起精神的下等任务

现在去到村中的事物委托所，便能够接受火影的正式任务了。接受任务之前可以了解







到原来忍者的任务分为“S、A、B、C”四个等级，不同级别的忍者只能够选择与自己级别相符的任务去完成。下忍只能接C级的任务，随着等级的上升才能去接更高级的委托。火影给的第一个任务是去木叶森林消灭挡路的怪物，从村子出去后，大地图的左下方便是木叶森林，这里沿路会有不少宝箱，仔细搜索可以拿到几个不错的防具。不过有些宝箱位于高层的路面上，现在还没法取得。到了森林深处一间小屋前，老虎出现了，实力还不弱，打倒老虎后进屋可以拿到《亲热天堂》的DVD（注意屋子里旁边那个，不是居心叵测的水木老师吗……）。回火影那里复命可以得到1200块钱的报酬，然后就自动回到家中休息了。







第二天起来再次去到委托事务所，火影给安排了第二个任务，那就是去山贼横行的桔梗谷去收集一种珍贵的药草。接受了任务后从木叶村出来便能看到新增的任务地点了，这里的敌人普遍比较强，借机会好好练练三人的等级吧。好不容易爬到了山顶，看到山贼王正守着那片药草地，看来只有和他较量了。山贼王的体力比较高，攻击力只能算是一般，没几个回合就拿下了。回到委托事务所可以拿到本次任务的报酬，也就是1400两。

前往波之国





完成了两个平庸的C级任务后，三人有点沉不住气了，不光是鸣人，佐助和樱也在第二天来到事务所的时候表现出了不满。这时候事务所里走进来一个老头，自称是波之国的桥梁设计工程师，叫做塔兹纳。“这就是你们所说的忍者？太令我失望了吧”，老头还一点不客气。三人的任务就是保护塔兹纳成功的到达波之国，并完成桥梁的建筑工作，虽说是C级任务，但最起码可以离开木叶村，三人也不再埋怨什么。出木叶村之前要在门口和老头对话，大致了解了一下任务的情况。“卡卡西老师怎么还没来？”“这家伙上次考试还迟到了半个小时呢。”“这就是传说中的上忍……”说着说着卡卡西终于来了，四人一同朝着波之国开始进发。

这时候大地图中会出现波之国的选项，同伴列表中也多了卡卡西一人，不过这家伙的所有数据都是未知的，战斗的时候也完全无法控制。木叶村距离波之国的距离还真远，四人穿越了3个关卡后，在最后一个关卡处有很多猫的地方遇到了一位丢失了猫的老婆婆，众人只好先帮她找到猫，老婆婆的猫与其他的猫在颜色上有很大区别，找到后交给她就能

过去了。终于来到了与波之国的交界处，临时找个地方休息一下吧，五人开始闲聊起来。“难道波之国就没有忍者吗”“不是没有，是我们国家太穷了……”“世界上存在着5大忍者村落，分别是风雷水火，加上已经灭亡的雾忍村……”卡卡西开始教育起三人来了，不过从塔兹纳的对话看来，这来头肯定隐瞒了一些事情。休息了一会后继续往前走，突然路上冒出两个打扮怪异的敌人，自称是雾隐村的鬼兄弟叶头和冥头。两人不由分说就把卡卡西给干掉了，剩下的三人则被这情景给惊呆了，上忍就这点水平么？现在也没别的办法，三人只有硬着头皮上阵，不过根本不是这两兄弟的对手，不下几回合鸣人就给干掉了。这时候诈死的卡卡西突然发动替身攻击，两兄弟瞬间被擒。在讯问两兄弟的时候，鸣人的右手突然毒性发作，疼痛不已，不过为了完成任务还是强忍了下来。







发生了鬼兄弟的事件，看来这次的护送任务可不是简单的C级任务，塔兹纳也逐渐将事情的始末说了出来，整个事件关系到一个叫做贾托的人。波之国之所以如此贫穷，在很大程度上是受到了贾托的威胁，人民无法与外界交流，经济得不到发展，塔兹纳就是因为想改变现状，才建筑与外界沟通的桥梁，也因而被贾托追杀。这些雾隐村的暗杀忍者便是贾托雇佣的杀手。“实在很抱歉，我们的经济水平不允许我们雇佣高级的忍者，如果你们现在就放弃护送，我也没话可说，我可能会被杀，而波之国的人民将永远生活在贾托的黑暗之中”虽说这已经不是一般的低级任务了，但众人还是欣然表示将尽力完成。



遭遇再不斩

继续往前走终于到了波之国的领地，不料此时出现了一个手持大刀的家伙，这家伙就是贾托委托的暗杀忍者首领。“我说为什么鬼兄弟会被干掉呢，原来是有卡卡西在啊，看来我还是低估了木叶忍者的实力了”“桃地再不斩，雾隐村的S级通缉犯，谋权篡位未遂带着一批随从过着四处逃亡的生活”“木叶第一技师，拥有能够拷贝对手招式的写轮眼，被称为拷贝了上千种忍术的拷贝忍者卡卡西”，两人像老朋友一样互相吹捧起来……不过话不投机两句多，一场对再不斩的战斗开始了。再不斩的攻击速度很慢，不过每次发动的都是全体攻击，要注意补充HP。一阵激斗过后，再不斩还是寡不敌众败下阵





文/NARUTOLO







来，当众人认为胜负已定时，他居然用水分身将卡卡西骗到了水上，然后利用水牢术将其封住。而另一个水分身则具备威慑其余三人的实力，卡卡西命令众人以保护塔兹纳的性命为前提先跑，然而鸣人的执着让众人最终还是留了下来，鸣人为了拿回象征着木叶忍者身份的护额而被再不斩痛击回来。“那边那个没眉毛的，在你的册子上记下，我是一个可以成为火影的男人，我的名字叫做漩涡鸣人！”第二场对再不斩的Boss战开始了。如果上一场战斗将查克拉使用的过多的话，这一场战斗将比较麻烦。不过再不斩分身的实力可就远远弱于第一场战斗的真身了，位于后方的真身需要用水牢术控制住卡卡西，是不会主动攻击的。分身的攻击也只是针对我方单体，先把分身干掉然后抽空攻击真身。虽说分身被消灭后真身马上会再次创造出一个新的分身，但胜利只是时间问题。在再不斩真身的HP低于一定程度时，卡卡西会从水牢术中解脱出来，给予再不斩最后一击。





战斗胜利后，气急败坏的再不斩决定发动高级忍术将众人一举消灭，好在卡卡西洞察到了再不斩的动机，及时拷贝了他的水龙弹，二人同时发动的水龙弹让攻击力抵消了。而且卡卡西还提前拷贝了再不斩的终极忍术大瀑布之术，最终令再不斩被自己的忍术所打倒。这时候树丛中飞出一只银针，将奄奄一息的再不斩干掉了，飞镖的主人是一个和他们年纪相仿的小孩，自称是雾隐村追杀部队的成员，专门负责处理这些负罪潜逃的忍者。鸣人很明显受不了这一突如其来的打击，“为什么？那个比卡卡西老师还强大的再不斩，居然被这样一个小孩干掉了？那我们算什么？”“这个世界上，有比我还强大，年纪却比你们还小的人存在啊！”卡卡西没有多少心情去安慰现在的鸣人，自己却因为写轮眼使用过度而昏倒了。

波之国的希望

走出森林后来到最上方塔兹纳的家，众人围在床前与虚弱的卡卡西讨论着塔兹纳关于大桥建设的事。这时候塔兹纳的孙子伊纳里凑了过来，对众人以嘲讽的口气说道：“英雄？你们打不过贾托的，根本就没有什么英雄！英雄都是白痴！”说完后就气冲冲的跑了。鸣人受不了了，想上去和伊纳里拳脚相加，但被阻止了。很明显，伊纳



文/NARUTOLO



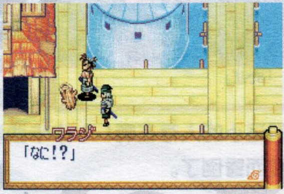
里幼小的心灵里曾经受过创伤。这时候画面切换到再不斩那边，那个之前扔银针的少年名叫白，原来与再不斩是一伙的，银针的效果只是暂时麻痹再不斩的神经，这实际上是蒙蔽了卡卡西等人救走了再不斩。“我已经找到破解写轮眼的办法了，下次一定要他们好看”说完后再不斩和白消失在森林中。



卡卡西的身体恢复后，也感觉到了那个救走再不斩的蒙面小孩的可疑之处“雾隐村的暗部，与木叶村有所不同吧，据我所知，暗部在追杀逃忍的时候，如果将逃犯杀死，需要将对方的头部取下来，这样可以防止其盗走的忍术外泄，而那小孩只是用两把银针刺中了再不斩的头部，这样做未免太不可思议了，这一定是个阴谋。”第二天卡卡西带着鸣人三人来到森林中修炼，这次修炼的重点是将查克拉聚集在脚上，以提升移动的速度。在森林中转几圈之后与卡卡西对话，选择第二项就能完成修炼了，不过鸣人似乎并不满足自己的成果，决定留下来通宵练习。第二天早上，睡在森林中的鸣人被叫醒了，这么漂亮的姐姐，简直比小樱还可爱啊，其实这就是帮再不斩来森林采草药的白。“看你头上的护额，你应该是个忍者吧”“当然了，没看见我在修炼吗？我要变强，我是会成为火影的忍者”鸣人对火影的执着始终未改。“忍者是为了保护自己珍贵的事物而存在的，当你为了保护你很在乎的人而战斗的时候，你会变得很强，你有自己很在乎的人吗？”“很……在乎？”看来两个人的思想存在太多的差异，白没有说几句话就走了，“最后要说明的是，我是男的”“男的？”鸣人又开始受不了了……这时候佐助和樱来了，三人一同回到了塔兹纳的家中吃早饭。







饭桌上的伊纳里与鸣人又闹起了别扭，后来经塔兹纳解释才知道原来伊纳里的父亲是村里的英雄，最后却被贾托害死了。经历了那件事后伊纳里的性格变得很古怪，村里的人也开始慢慢地失去了希望。由于训练过渡，鸣人睡过了头，所以第二天卡卡西没有带上他去大桥处保护塔兹纳。然而睡醒后鸣人还是风风火火地追了出去。这时候贾托派来的两个武士奉命前来挟持塔兹纳的亲人，看到母亲被作为人质带走，伊纳里却没有勇气上前阻挡，幸好鸣人及时赶回，打败了两个家伙救出了伊纳里母子二人（这两个家伙完全不堪一击嘛）。伊纳里也因为这件事鼓起了勇气，自己珍贵的东西要靠自己的双手来保护啊。

文/NARUTOLO

再遇再不斩！









画面切换到卡卡西一行人，在反向穿过森林后来到了尚未完工的大桥，在大桥的深处再次遇到了再不斩与白，吃过苦头的再不斩这次首先用大雾将周围的视线变得模糊，谁知道几个水分身被佐助轻易化解了。第一场战斗根本没有难度，有卡卡西在队中的三人很快就化解了再不斩二人的第一轮攻势。不过战斗很快演变为两股势力的对决，鸣人的突然出现让再不斩不得不将白分离出来对付佐助和鸣人，自己则专心应付棘手的卡卡西，而樱则负责保护塔兹纳。与白的战斗完全占不到任何优势，待白将鸣人击倒后就属于剧情演示部分了，佐助帮鸣人挡下了致命的一击，用最后的力量破解了白的魔镜水晶。醒来后的鸣人看到奄奄一息的佐助，失去伙伴的愤怒令鸣人体内的九尾查克拉觉醒（暴走还是超级赛亚人……），凭借着这强大的力量没几下就击败了白。





卡卡西和再不斩那边，虽然没有用到写轮眼，卡卡西还是成功地制服了再不斩。当准备使出最后一击了结再不斩的时候，白用最后的力量挡在了再不斩的面前，“当你为了保护你很在乎的人而战斗的时候，你会变得很强”，垂死挣扎的再不斩再也没有还手之力。就在双方两败俱伤之际，贾托带着一帮手下出现了：“哼，鬼人再不斩，我看你这能力只能算是小鬼吧！”恼羞成怒的再不斩突出重围冲到了贾托面前：“我倒要让你看看谁是小鬼！”就这样，波之国的罪恶根源贾托被还有最后一点力量的再不斩砍下了大桥。不过贾托的手下似乎还想闹事，这时伊纳里带领着村人来到，看到众人齐心协力，加上鸣人和卡卡西的分身小忍术，这帮乌合之众最终还是选择了撤退。临死前再不斩终于觉悟了：“白他为人太好了，请将我和白葬在一起，这是我生前的最后一个心愿，拜托你了卡卡西”“为了保护自己重要的东西而不顾舍弃性命，这就是他们的忍道啊”卡卡西感叹道，“我也会有我的忍道，那就是成为火影！”鸣人还是显得那么精神。赶走了贾托等人，大桥终于得以顺利完工，塔兹纳和村民按耐不住心中的喜悦：“给大桥取个名字吧，就叫它鸣人大桥好了！”这次任务终于得以圆满告终，四人也高兴地回到了木叶村。虽说是C级任务，但其中发生了众多意外，所以这次任务得到的报酬比前两次都高，为3500两。





文/NARUTOLO

中忍考试开始

第二天，火影下达了中忍考试的命令，一年一度的中忍考试就要开始了，三人要去找自己的老师拿准考证。鸣人一伙早上起来后来到卡卡西的家（位于木叶村右边部分上方桥对面），可是没有找到人。卡卡西老师不会又去慰灵碑前怀念已故的友人去了吧？三人便向演习场走去。来到演习场，没有看到卡卡西，却遇到了木叶丸，他和鸣人争论究竟自己能不能够算是忍者，争着争着最后连樱都牵扯了进来，追逐打闹中木叶丸撞到了一个古怪的陌生人，这人自称勘九狼，是砂忍村的下忍，跟在后面的还有个女的叫手鞠，他们都是从砂忍村专程赶来参加中忍考试的。说着说着四个人便开打了，战斗结束后佐助出现：“别的村子的人不要在木叶村撒野！”而对方的王牌也于此时亮相，那是个叫做我爱罗的家伙，浑身充满着神秘的力量和令人压抑的杀气，连一向自傲的佐助也感到了压迫感。我爱罗将两人带走前和佐助互通了姓名，希望在中忍考试中能够对决。这一突然事件浪费了不少时间，得赶快找到卡卡西老师才行。回到木叶村后先要到村子右方的大桥上找到佐助和樱，卡卡西还是像往常一样迟到了许久才到，不过无论如何准考证还是领到了。







拿着准考证进入村子上方的忍者学校，樱会由于自信不足而犹豫到底是否参加中忍考试。不过在二人的鼓励下还是坚定了决心。刚进入学校大厅会见到三个木叶的学生前辈，其中一个粗眉毛很主动报上了姓名——李洛克，并对樱表示了好感，不过樱似乎对对方没什么好感……李的另一个目标是佐助，还说佐助是他最想在考试中遇到的对手之一。由于李过于单纯的性格，在考试尚未正式开始前就已经向佐助挑战，二人就在大厅里打了起来。李的攻击力非常高，战斗中我方只有佐助一人，最好用杀伤力大的招式速战速决。战斗结束后李还想用禁招致佐助于死地，不过好在他的老师凯及时出现并制止了他。凯的长相和打扮几乎和李没有什么区别，还自称是卡卡西永远的对手，并且在与卡卡西的对决中略处上风。





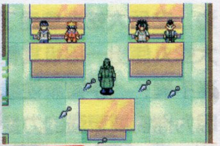
送走了搞笑的师徒二人，便可以来到学校内部右上方的教师进行中忍考试了。在教室前面遇到了卡卡西，为了考验众人的决心，卡卡西在考试之前给了三人最后的警示：“中忍考试也是讲究团队合作的，三人一组的队中只要有任何一名组员没有合格，那么全队都

将丧失考试资格！要相信自己的同伴才能通过考试，看来我原来最担心的樱也在同伴的鼓励下树立了信心，你们一定能够通过中忍考试。”刚进到教室便遇到了以前一起在木叶忍者学校的同学，好像这次中忍考试木叶村的学生占了绝大多数。考试前还有一个自称是多年考试都没有合格的药师兜来给大家介绍考试的基本情况，鸣人等人利用兜的预知能力顺便探测了几个考生的具体情况。第一场考试是笔试，监考老师是刑部的森乃，只要选择招式输入的考题，连续成功输入10次招式指令就能够通过。笔试结束后，教室上方飞来几把飞镖，第二场考试的监考老师红豆登场（戏份不多也不用刻意把出场搞得这么夸张吧……）。大致说了一下第二场考试的地点之后众人便解散了，先回去休息等待第二天的考试吧。









死之森 天地之卷

休息完毕后从木叶村下方出去，可以看见大地图中多出了死之森这个地点，这便是中忍考试第二场的考试地点。红豆在介绍了考试的大致规则后，便可以进入死之森了。第二场考试的大致规则是这样的：各个小队分别可以领到一卷卷书，卷书分为两部分，分别是天之卷和地之卷。只有在死之森找到别的组经过战斗从对方手中抢到另外一卷卷书，就是说凑齐天地两卷，然后成功穿越死之森才能算是通过考试，而如果中途擅自打开卷书的话，会遭到意想不到的意外打击，甚至可能是死亡。规则这样设定的结果就是说最多只有一半的考生能够通过考试，而且去抢夺其他小队卷书的时候还不知道对方是不是与自己小队持有不同的卷书，加上死之森盘踞着的各种恐怖怪物，可以说这第二试场是真正考验忍者生存能力和应变能力的最佳场所。





死之森遇敌率非常高，基本上走三步就会遇敌，借机练练等级吧，今后的战斗都会非常艰苦呢。走着走着便会在路上遇到一个古怪的人，穿着女式和服尔长相却不男不女。这家伙一上来就把鸣人打飞了，与接下来的两人交谈之后更是深感这家伙的居心叵测，这场战斗非常艰苦，各种封印术和状态攻击将对我方非常不利，尽快用佐助的强力绝招取胜才是捷径。胜利之后这家伙居然使出各种威慑招式令佐助的信心开始动摇，





感觉到实力相差悬殊的佐助甚至交出了手中的天之卷。这时候鸣人出现，抢回了卷书并且与对方硬拼了起来，不过由于实力的巨大差异，最终还是败下阵来。但是鸣人却始终没有放弃，并对佐助的胆怯感到失望。“还是自我介绍一下吧，我叫大蛇丸，是这次考试音忍村的老师。那边的佐助啊，你的实力与你哥哥伊太刀相差太远了。”这家伙居然知道佐助的身世，看来来头不小。“这个黄头发的孩子应该是九尾吧，难怪有那么强的意志”说着说着，大蛇丸使出了一招封印术将鸣人身上的九尾能力给封印了，鸣人也顿时失去战意昏倒在一边，之后大蛇丸拿走了天之卷吞到肚里销毁了。随后，大蛇丸使出一招极其怪异的咒印术在佐助身上施加了一个奇怪的咒印，佐助也马上痛得昏迷不醒：“宇智波佐助，看来你们家族的人都逃脱不了复仇的宿命，你一定会来找我的，因为你需要更强的力量！”说完之后大蛇丸扬长而去。







这都什么事嘛，两个家伙昏迷不醒，卷书又被拿走了，樱一时不知道怎么办才好。先四处逛逛看看有没有别的办法吧。突然，音忍村的三个家伙出现了，他们就是大蛇丸的学生，杀死佐助是大蛇丸下达给他们的命令，这命令的优先级甚至高于通过中忍考试。看到躺在那里的佐助和鸣人，三人不由分说准备发动进攻。这时候李出现了：“我说过，我会用自己的性命来保护你的，樱！”画面切换到李和樱与音忍三人的战斗状态，音忍的三人实力都很弱，李的攻击力又异常巨大，战斗一下就结束了。之后李使出了绝招表连华，欲将音忍三人中的托兹干掉，但是另一名音忍扎克及时挽救了局面。由于李使用的表连华耗费了大量的体力，形势立刻扭转，音忍三人开始以骇人的攻势逼近我方。眼看危机将至，一直躲在树丛中的鹿丸小组跳了出来，樱的死对头井野也开始对佐助争风吃醋。不管怎样，战局总算开始好转了。鹿丸的各方面能力都很均衡，很快就与樱联手结果了纠缠不休的音忍三人。佐助在经过不短时间的昏迷后苏醒了，他身上带着大蛇丸的咒印令音忍三人也害怕不已。“樱，快说是谁伤害了你！”凭借咒印觉醒的佐助完全暴走了，轻易就折断了扎克引以为荣的双臂。正当佐助准备大开杀戒之时，







李所在小组的两人也出现了，形成了木叶与音忍的对决局面。看到希望渺茫，音忍小组交出了手中的第之卷，宣布投降。“不知道大蛇丸大人是怎么想的，他的目标应该是佐助才对，这样我们也太不算一回事了吧”托兹一边埋怨一边带着音忍小组离开了。战斗结束后鸣人醒来了，没时间跟这个傻瓜解释之前的一切了，还是继续往前走吧。









走到一个湖边，众人非常疲倦决定暂时休息一下。所剩时间不多了，距离终点也越来越近，但现在还有没有小组拥有天之卷呢？佐助去弄东西吃，鸣人坐不住了，想打开手中的地之卷看看究竟里面藏着什么。樱拼命阻止还是不管用，这时候兜出现了：“万万不可，一旦打开卷书就完了！应该还有小组没有拿到所有卷书，再继续找找吧”兜教会了鸣人碎石术，现在可以打开一些石头挡住的通路了（在石头前按A）。原路返回森林，打开右下角的两块岩石之后有新的道路，继续往前走，在一个存盘点那里会迷路，多穿越几次画面切换后会发生剧情，三名胧之忍者出现了，他们也是唯一一支幸存的没有拿全卷书的小组。鸣人等人被三人组的分身忍术弄得精疲力尽，眼看就要获胜了，三人露出了真身，逼近几乎没有任何抵抗力的鸣人等人。不料这却是鸣人设下的圈套，他用自己一个人的查克拉制造了所有四个人的分身，引诱胧之三人的真身出现。擅长分身术攻击的忍者近身搏击的能力是最弱的，所以一但找到了真身战局就明了了。与这三个家伙的战斗主要是要注意分身很多，攻击频率很快，注意及时回复体力，并尽可能快速干掉真身。战斗结束后得到了最后一本天之卷，兜也与自己的队友回合，众人都成功完成了考试。这时大蛇丸出现了，原来这家伙最大的阴谋是想利用中忍考试的机会实施他毁灭木叶村的计划，兜正是他安插在木叶的内线。除了毁灭木叶之外，大蛇丸还想得到佐助这个人。





走出死之森后，大地图中会多出一个试练之塔，它是位于死之森里面的一块小地形而不是另开的一块版图，所以玩家很有可能这时候不知道该往哪里去，其实只要把光标放在死之森上面向左移动一下就能看出区别了。进入塔里的大房间，墙上有一些关于描述天地之卷的古怪文字。将天地之卷放在一起，同时打开，居然出来了个伊鲁卡老师……

和蔼的伊鲁卡老师给三人详细讲述了天地之卷和墙上文字所描述的含义，通过试练的三人也明白了许多关于忍者的处世原则，鸣人更是高兴的要拉着伊鲁卡老师去老地方吃拉面。

中忍试练 个人能力大考验



和伊鲁卡老师对话选择第二项便能够来到中忍考试的第三考试场，这次考试的监考官月光疾风是一个老咳嗽的家伙。第三场考试考研的是忍者的个人能力，所以个人成绩的好坏不会影响组内其他成员的成绩。比赛采用1对1的形式进行，从死之森存活下来的忍者要通过随机抽签捉对对决，对决的结果将决定是否成为中忍。比赛的胜负以一方认输或死亡来定，监考老师和各学生的老师有权在危机情形下冲入场内阻止比赛的继续进行从而宣告输赢。比赛规则宣布完毕后，兜令人费解的宣布弃权："我对自己没信心，到这里已经是我的极限了，虽然每次考试都未能通过，但我想能够达到这种程度我已经满足了"很明显这家伙通过几年来对中忍考试的了解已经为大蛇丸毁灭木叶的计划做好了充分的准备，他的前期任务已经完成，中忍资格对于他来说没有任何意义，如果过早暴露自己的实力会对今后计划的实施会显得不利。



第一场比赛是佐助对兜小组的一个成员，由于咒印的副作用，佐助目前的身体状况非常差。"千万不要使用写轮眼，那会令你的身体承受不了而受到咒印的控制！"卡卡西在比赛开始前提醒佐助说道。忍术被封，只有用普通攻击取胜了，反正不能够使用忍术，对方吸收查克拉的战术形同虚设，战斗很简单就获胜了。





战斗结束后，卡卡西将佐助带到房间内对其实施了封印术，暂时控制了咒印的扩散。"这个封印取决于你自身的能力，如果对自身的能力不再信任的话，咒印还是会起作用的"卡卡西说道。"没想到连封印术都学会了，成长不小啊卡卡西！"大蛇丸出现了。为了保护佐助不被大蛇丸带走，卡卡西摆出了决一死战的架势："大蛇丸！虽说你是传说中的三忍之一，但凭我的雷切还是能与你同归于尽的！""我可没兴趣与你战斗，佐助这孩子会自己来找我的"大蛇丸还是那么令人摸不透。"竟然说出同归于尽这样的话，我这个傻瓜……"卡卡西长叹了一口气。



回到考试场的卡卡西继续观看接下来的比赛，第二场比赛是由樱对井野。两个人既是死对头又是情敌，不过女忍者之间的对决没有男忍者那么激烈。两人实力相当，反复补充体力然后普通攻击，一会就结束了。最后井野使出了心灵控制术控制了樱，想

诱使樱被动投降，不料樱体内的第二人格觉醒，将读心术反弹了回去，最终两人两败俱伤，比赛以平局告终。

第三场比赛终于轮到鸣人出场了，对手是在学校与鸣人一样调皮的犬冢牙。“监考官老师，那个……他还带着动物，这样有违比赛规则啊！”“忍犬可以作为忍具的一种在比赛中使用！”鸣人的提议被否决了。牙则不停讽刺鸣人要成为火影的信念，两人的情绪很快激化，战斗也异常艰苦。牙的忍犬赤丸攻击力不大，集中全力消灭牙本人就行了。战斗途中一直给鸣人打气的　田（其实一直在暗恋鸣人）身处牙所在的小组，在鸣人获胜后不知道该去为鸣人祝贺还是去安慰牙。

由于卡带容量的关系，接下来的几场小组赛在游戏中都是直接一笔带过，其实看过动画的朋友都知道，这几场都非常精彩，只不过游戏本身不允许这么做，主编大人也不再允许我的流水帐攻略太过分……

弃权后的兜再次和大蛇丸在演习场会合，看来大蛇丸的计划进行得很顺利。大蛇丸根本没把那三个学生当回事：“那些都是我的棋子，而佐助则是我的一颗很重要的棋子！”“看来我还是没有得到您的完全信任啊”兜说道“也许只有杀掉佐助，我在您心目中的地位才会超越佐助吧！”

修行 为了变得更强





火影把小组赛获胜的11人叫到了面前，宣布在进行复赛之前让众人先休息一周，并且提前公布了复赛的对决表。接下来各位下忍就利用这复赛前的一周时间分别找自己的老师去修练去吧。樱给鸣人带来了消息，卡卡西老师和佐助都在村子里医院。两人来到医院后，卡卡西老师作出了一个让鸣人不满的决定，那就是他专门负责辅导佐助，而将鸣人交给了曾经是木叶丸指导老师的惠比寿来训练。鸣人早就对惠比寿持有偏见，所以在医院里闹开了。“我能够教你卡卡西所不知道的忍术哦！”惠比寿一个简单的调虎离山计，就把鸣人给说服了，还是先跟着这个特别上忍瞎混吧。与惠比寿交谈后可以换人了，在同伴中可以选择日向宁次、李和鹿丸，选好自己的同伴队伍后便朝着惠比寿指定的训练地点——桔梗谷进发。



出村后发现大地图的右上角多了一个地点——温泉胜地，前往这里后惠比寿会给鸣人传授水上行走的技巧，只说了没一会，就出现了个类似穿着花哨的老家伙，惠比寿很明显不是这个家伙的对手。老家伙报上姓名后要求众人给他找到4本卷书，说找到后后会传授鸣人很强的招式。鸣人接到任务



后详细询问了4本卷书的所在地，然后便出发了。惠比寿醒来后发觉他也是传说中的三忍之一，大吃一惊："自来也大人，您也是感觉到木叶村的危机才来的吧，请救救这个村子吧，传说三忍之一的大蛇丸，恐怕也只有您能够对付了。""我是顺路经过此地，不要把其他纷争牵扯到我头上！"自来也很明显不吃惠比寿这一套。

4本卷书的地点其实不难找，学会了水上行走后，原来不能通过的水路和高台都可以上去了，4本卷书都放在水路地形之后，它们的具体地点为：









(1)木叶森林最深处水木房间的左方；

(2)木叶村通往波之国交界的森林中第二个关卡过后的木桥下方；

(3)波之国森林的存盘点下方；

(4)死之森第一次遇到兜的地点向上走。

将全部卷书找到后去温泉找自来也，他会传授鸣人通灵术。"通灵术是一种与动物建立契约的忍术，首先必须在这本卷书上写下你的名字，你才能够得到动物的信赖。"鸣人画押之后死活无法使出通灵术，自来也仔细观察后发现原来大蛇丸给鸣人施加了封印，导致鸣人体内的九尾查克拉无法正常运转，于是施加了五行解印术破除了大蛇丸的封印。而鸣人对自己体内的九尾查克拉无法控制自如，自来也就想出了让名人自己觉醒的方法，他把鸣人带到了悬崖边上扔了下去，对死亡的恐惧让鸣人感到了久违的存在，成功地呼唤出了九尾的力量，通灵术也由于这股强大的力量而使出，那是一只名叫文太的大蛤蟆。"除了第四代火影之外还没有人敢站在我的头上呢"文太看到鸣人这个小鬼在自己的头上跳来跳去很不满的说道。"是我把你叫出来的，我就是你的主人！"鸣人也不是省油的灯。就这样文太和鸣人闹了整整一天，精疲力尽的鸣人被文太送到了医院，同时文太也被鸣人的毅力所感动。



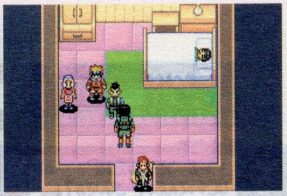




在医院沉睡不起的鸣人几乎没有人来看望，只有鹿丸拿了一些食物过来在病床的一边下棋。鸣人醒来后大声询问考试时间过了没有，这个小子很怕错过了中忍考试。这时候樱也来了，三人一同上楼去看望李。李的房间内，我爱罗由于初赛被李痛打的仇恨而想在医







院杀掉李，不过鸣人等人的出现打乱了我爱罗的计划。尽管如此，我爱罗的实力和杀意很快便震住了三人：“你们根本就不是我的对手，只有杀掉我身边的人才能让我感到自己的存在，我是个只为自己而活的人！”就当杀气临近之际，李的老师凯及时出现，阻止了我爱罗的杀戮计划。

令人窒息的复赛 修炼成果的展现





与凯对话，选第二项就能继续发展剧情了。鸣人从医院回来后第二天就是中忍考试复赛的日子，可以他早上又睡过了头，得赶快去演习场才行。来到演习场后，宁次在就日向家族的宗家和分家的事为难 田，于是鸣人上前阻止，在两人争锋相对时，天天跑来说考试快开始了，争执才没有继续。再回到大地图画面会发现多了一个复赛场，进去以后可以见到选手们都到齐了，复赛的主考官弦间正在点人数。由于参赛选手中的音忍托兹神秘失踪，所以对阵表有了变动，原本提前晋级的鹿丸被重新安排回来比赛。







第一场比赛的对阵双方是鸣人和宁次，鸣人还是和以前一样从一开始就发动影分身进行猛烈的进攻，不过在宁次的完美防御下没有丝毫作用，反倒是宁次使出了八卦掌将鸣人击倒在地。面对倒在地上的鸣人，宁次还不忘数落几句，交谈间宁次道出了日向家特殊能力白眼的秘密。作为木叶村中天才一族的日向家，却有着宗家和分家的隔阂，宁次虽然有着白眼的天赋和出众的潜质，却无奈与出生于分家受到宗家的制约，宁次的父亲为了保护宗家的 田而牺牲更是宁次屡次为难宗家大小姐 田的主要原因所在。不过宁次的逻辑似乎有很大的问题，他认为天才是天生注定的，而看不起后天努力的人（比如说同组的李）。“如果你能够成为火影，那么在你生下来那天起你的命运就注定了！”鸣人被宁次的得寸进尺激怒了，九尾的能力开始苏醒，不过这次鸣人很成功的控制住了这股力量，采用分身诱骗了宁次并一举实现逆转。





第二场比赛原定是佐助对我爱罗，不过佐助却迟迟未出现。由于这场比赛的上座率惊人的高，所以经过火影批准第二场比赛推迟到下一场之后，而第三场比赛被迫提前举行，由油女志乃对阵勘九郎。佐助迟迟不出现让勘九郎十分为难，因为在砂忍与大蛇丸合谋毁灭木叶计划中，佐助和我爱罗的战斗是关键的一环，最终勘九郎为了不暴露实力而选择了弃权。接下来便是第四场比赛，由鹿丸对手鞠。懒洋洋的鹿丸经历了两次比赛的变故之后显得非常不满，而对手一直是女的也让他完全提不起精神。这场战斗其实是非常困难的，首先鹿丸的速度并不快，手鞠的攻击力和攻击频率都远远高于鹿丸，如果之前没有练过级可能会陷入苦战。巧妙利用影子束缚术的鹿丸战胜了对手，但最后却因为感到这样的考试太过麻烦而弃权认输，真是搞不懂这家伙的思维。







经历了漫长的等待后，佐助与卡卡西终于潇洒地出现在考试场中央，久违的一场重头比赛也在屡屡推迟之后得以举行。佐助与我爱罗的实力差距也不小，加上佐助没有任何辅助和恢复的忍术，这对于擅长防御打持久战的我爱罗来说是非常不利的。战胜我爱罗后，我爱罗由于受到重创，精神开始暴走，砂忍方面见计划被打乱只好提前实施木叶毁灭计划。兜施展的幻术让我爱罗小组离开了赛场，中忍考试也被迫终结。最新的任务被定为追击我爱罗。

木叶毁灭计划始动

这时候游戏变为可以自由移动的方式，佐助与弦间对话选第一项可以换人，再选第二项便可以继续发展剧情了。回到大地图画面会发现多了一个我爱罗逃亡森林，进入以后发现这里其实是与死之森差不多的地形结构，很多宝箱内都是非常罕见的珍贵道具和武器，一定要想办法拿到。追击的途中大蛇丸出现，不









过佐助成功自我克服了咒印的控制，大蛇丸的阴谋没有得逞。三人之前的修炼成果已经完全能够应付目前的局势了。

对勘九郎的战斗胜利后画面切换到中忍考试场，卡卡西和凯在干掉了考试场的杂兵后解开了幻术叫醒了在场的几位下忍，并对他们下达了继续追击我爱罗的命令，原因是担心佐助的咒印再次出现会对战局不利。剩下的三人也随后来到了我爱罗逃亡森林。这时候走的是另外一条路线，原来佐助三人无法到达的地点现在可以到达了，还可以拿到一些高级装备和道具，看情形最终决战就在眼前。最后在森林的尽头追上了我爱罗三人，由于我爱罗目前还没有完全恢复，手鞠带着受伤的我爱罗先走，而堪九郎留下来暂时作为拖延战术。三人对勘九郎的战斗还算顺利，勘九郎防御力较高，攻击有时会带有属性，不过3对1怎么也能获胜了。







最终决战 沙之守鹤







突破森林后终于见到了我爱罗三人，最终决战终于展开。我爱罗三个的实力是所有下忍中最高的，一定要及时补充HP，鸣人主攻、佐助主术、樱则专门用于辅助和回复。战败后的我爱罗终于暴走，潜伏于体内的沙之守鹤能力也开始觉醒，处于半人半魔状态的我爱罗再次与三人战斗，这场战斗我爱罗的实力约等于之前三人的总合，其巨大的攻击力巨大尤其要注意。



击败了魔化的我爱罗之后，游戏的最终Boss终于现身，那就是完全觉醒的沙之守鹤。这个狸猫状的大怪物占据了屏幕一般的空间，攻击频率不高但大都是全体攻击的绝招，而且我方







式连续战斗中途没有机会补充能力，所以战斗空前艰苦。如果之前没有好好练级而且把补充道具吃得差不多了，那就调出进度重新打吧，砂之守鹤的HP非常高，没有绝对的实力是完全没有胜算的。鸣人的多重影分身要多多利用，樱还是防御兼回复，佐助的查克拉很高，尽管用大杀伤力的忍术吧，回复道具能用的都用掉，战斗获胜后游戏就完结了。被击败的我爱罗变回了原型，为同伴而战的鸣人打败了为自己而战的我爱罗，被同伴救走的我爱罗终于觉悟，对勘九郎和手鞠说出了“对不起”三字。

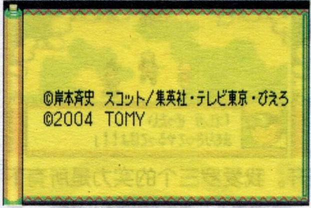
追悼先代 继承遗志







回到木叶村之后，伊鲁卡老师在村子入口给大家讲述了大蛇丸进攻村子的事，虽然说成功化解了砂忍和大蛇丸毁灭木叶的计划，但第三代火影却为了保护村子而牺牲了。第二天，卡卡西来到了慰灵碑前悼念逝去的好友带土，正好遇上月光疾风的姐姐，战争给木叶村带来的牺牲太大了，多少忍者为了保卫自己的家园、保护自己的亲友而牺牲。火影岩下面的楼顶，迎来了和平的木叶村正在举行第三代火影的追悼仪式，伊鲁卡老师希望活下来的各位能够继承历代火影的遗志，将火的意志铭记于心，为了木叶村的永久繁荣和和平而不懈努力……



END

隐藏要素

游戏在通关一次后会出现是否存盘的选项，存盘后仍可以继续游戏，说明游戏还有隐藏要素等待玩家完成。




✦**九尾查克拉：**在游戏中注意搜索可以拿到12卷代表12个时刻的卷书以及五本特殊的卷物，来到火影的家中，在右边房间的上边最中间调查书柜，可以打开一个秘道，里面有一个圆形的时钟状的大幅画卷-火之时计，将所有得到的卷书和卷物都放上去就能打开机关得到隐藏绝招九尾的查克拉。



✦**使用自来也：**在游戏完美通关之后，于标题画面按住L和R键，依次输入右 左 右 左 右 左 右 左 左 右 左 右 左 右 左 右，会听到鸣人使用色诱术的效果音，这时候调用存盘进入游戏，到可以换人的地方选择换人，便能够在同伴中调用自来也了，自来也的各项能力几乎都是满的，战斗结束后升级的数值还是保密。



✦**使用螺旋丸：**在游戏完美通关之后，于标题画面按住L和B键，依次输入R 左 R 右 R 左 R 右 R 左 R R R R R R，会听到一阵擂鼓声之后紧接着鸣人的放屁声，这时候调用存盘进入游戏，便会发现鸣人的忍术中追加了一项螺旋丸，这在正常剧情中是学不到的，应为依据原作情节，螺旋丸的习得要到游戏完结很长一段剧情之后。

未确定因素



✦**完美通关：**自来也和螺旋丸的使用前提中都提到了完美通关，但何谓完美通关至今还没有一个明确的说法。游戏中中忍考试关森乃处可以选择类似于生存模式的等级评定对战，不知道是否与这里的评定有关，又或者游戏中还有其它的分支会影响通关的条件。因为完美通关的说法源自日本某个人爱好者站点，目前还有待官方的确定。



✦**亲热天堂周边产品：**在游戏中总共可以收集到8款有关自来也编写的亲热天堂周边产品，目前具体作用不明，可能会关系到卡卡西的相关剧情和能力。



文/Mr.2

钢之炼金术师 FULL METAL ALCHEMIST 回忆的奏鸣曲

THE GAME INFORMATION GBA			
钢之炼金术士 回忆的奏鸣曲	日版	5040日元	
HAGANE NO RENKINJUTSUSHI: OMOIDE NO SOUMEIKYOKU			
NO.1587	卡带容量64M	RPG	1人
厂商：BANDAI	2004年7月22日已发售	GBA专用通信对战线	

牵引剧情的新角色

维奥拉·阿莫雷



爱德等人在于恐怖组织战斗中发现的女性机械铠技师，拥有很强的新兵器开发才能。父母在过去军方的怪物炼成实验中丧生，因此对军部和国家炼金术士深怀恨意。

格拉佩斯·法戈特



原国家炼金术士，怪物炼成的专家，退出军部后住在圣特拉尔附近的别墅里。由于其拥有丰富的炼金术知识并且见多识广，因而也受到很多人尊敬，游戏中正是他把炼成枪交给温莉。

里德·D·萨克斯冯



民间的炼金术士，擅长收集情报。游戏中受法戈特拜托收集关于恐怖组织的情报，同时法戈特还把他推荐给爱德协力。

角色特技

阿尔方斯·艾尔利克					
名称	范围	回数	威力	命中	修得等级
壁炼成	单	1	70	100	—
击铁靠掌	单	1	110	20	LV20
通背散打	单	2	70	20	LV36
源流千激震	单	2	90	30	LV50
猫	全	1	10xN	100	—



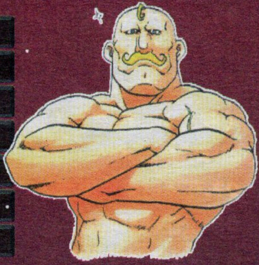


罗伊·玛斯坦

名称	范围	回数	威力	命中	修得等级
发火	单	1	60	20	—
大发火	全	1	45	15	LV22
发火连击	全	1	40	15	LV31
激·真炎阵	单	1	180	40	LV43
发火龙焰凤	全	1	150	30	LV61

莉莎·霍克雅

名称	范围	回数	威力	命中	修得等级
零距离射击	单	1	90	100	—
枪舞踏	单	3	25	20	LV23
ライフル连射	单	3	50	20	LV34
レインスナイプ	全	5	30	15	LV50



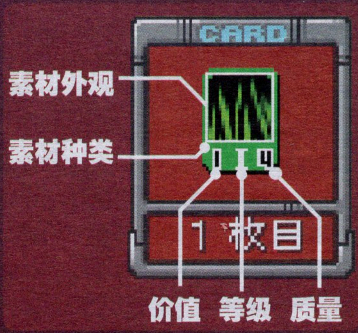
阿姆斯特朗

名称	范围	回数	威力	命中	修得等级
マッハパンチ	单	1	70	50	—
破碎飞行弹	单	1	90	20	LV11
破碎岩盘割り	全	1	60	25	LV26
热き抱拥	单	1	120	50	LV35
豪腕铁拳	单	1	200	40	LV60

关于卡片

游戏中的炼成术都由各种素材卡片实现，素材总共分为4大类（灰黑色金属系、红褐色石系、绿色自然系、紫色暗黑系），卡片下方3个数字由左至右分别代表卡片的价值、等级、质量，也正是这些数字影响着卡片素材的变化。

在卡片炼成时，最初选择的卡片素材决定着炼成后卡片素材。炼成规则为，卡片之间各项数值会相加（暗黑系作为附加卡时为相减），价值和质量的数值上下限分别为7和0，等级上限为5（等级越高，炼成耗时越长，威力越大）。



游戏指南






01.战斗中几名同伴的攻击目标相同时，只要攻击时机接近就可形成连击。

02.一同出战的同伴相互之间能提升信赖度，信赖度影响到援护攻击的几率，在换人画面选择一名角色按L或R键便可看到其与其他同伴的信赖度。

03.阿尔的“流浪猫特工队”仍健在，共30只，大部分都很容易发现，有小部分藏在看不见的地方（如伊斯特城空地左边民居的屋檐下），还有些则需要完成某些事件获得，收齐后攻击力能达到惊人的300！

04.在不知道如何行动时按下R键会有简单提示。

05.常规战斗中按住L键可逃跑；

06.卡片在前作中只是爱德的专利，如今所有同伴在特技攻击时都能配合卡片使用了，卡片质量、价值、LV越高，提升的威力越大，卡片对应攻击状态为：金属系（命中不能）、石系（混乱）、自然系（必杀封印）、暗黑（毒）。而新加入的炼成枪更是让温莉有了与爱德同样的炼成术。

07.在平时炼成画面中，选择一张卡片按R键便可以舍弃，能加速卡片更新。

08.按住B键可以加速行走、对话以及跳过LV UP画面。

09.关于游戏中的球星，特德斯科（**テデスコ**，山，现实中为意甲佩鲁贾中场队员）、科科（**ココ**，村子，现实中为意甲国际米兰后卫）、克鲁斯（**クルス**，遗迹，现实中为意甲国际米兰前锋）、亨利（**ヘンリ－**，可妮村中的小孩，现实中为英超阿森纳前锋）、内尔沃（**ネルヴォ**，村子，现实中为意甲博洛尼亚中场队员）。

10.关于游戏中的乐器，维奥拉（**ヴィオラ**，中提琴）、萨克斯冯（**ザクソフォン**，萨克斯管）、法戈特（**ファゴット**，大管，意大利乐器）。



12.在战斗中受到攻击身体有一定几率会变成各种颜色，这会影响到各种能力，其中红色影响攻击力、蓝色影响防御力、绿色影响速度、黄色影响命中和回避。

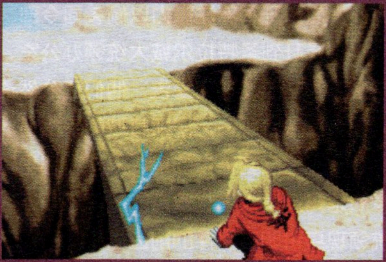
13.战斗中可以通过炼金手记直接选择能使用的炼金术。

14.对于战斗中战死的成员，只要给他们直接回复HP就能使其复活继续战斗。

主剧情攻略

过去的无忧奔跑
现在的命运纷扰
脑海中的点滴依然清晰
一首召唤回忆的奏鸣曲

世界各地突然发生了许多针对军方的爆炸事件，目睹现场惨状的温莉立刻致电联系艾尔利克兄弟回来。机械铠检查后，比娜可婆婆告诉大家村里来了个伤势很重的人，大家赶往村子右下方的仓库，在灭了一批白目后找到了这个人。原来他就是恐怖组织“里贝拉雷”的成员，临终前他透露组织的下一个目标为东方司令部，并希望大家能保护那里的平民不受伤，走出仓库后村口出现了一名陌生少女，她见到众人后立刻离开了……由于此时村中的电话被切断，爱德只好立即赶往伊斯特城，温莉也同行。东行的列车上，“照例”出现了列车抢匪（加上前作两次，这是第三次了），爬到车顶找到并制服越狱匪首巴尔特。



到达熟悉的伊斯特城，刚向玛斯坦大佐报告完情况后，司令部大门就被炸塌了……在大门口大家又见到了出现在里森



普尔的神秘少女，感觉其中蹊跷的爱德决定追踪她查个清楚。通过对路人的询问，大家来到西区的下水道，但可惜扑了个空。回到司令部，玛斯坦任命爱德全权负责调查爆炸事件，小矮子虽心有不甘但还是接受了，而温莉在霍雅克授枪后，也将参与行动。与此同时，玛斯坦还交待了另一个任务，清理特德斯科（テデスコ）的山贼。由于山上的吊桥被破坏，爱德要使用炼成术自然系丸太（如6-3）造桥才能通过（炼成后在断崖边使用即可），山上的泉水可以回复HP，没费太大功夫大家便在山顶解决了Boss完成任务。经此事件，温莉的能力得到了认可，并正式加入队伍，接下来爱德便来到城区继续调查任务。

在城中一位欧巴桑处探听到可疑二人组的消息后，再分别到城市东西两边继续打听，得知可疑人物就在下水道附近的空地。见到他们才发现不过是场误会，这两

个家伙也算是老朋友了（前作活跃的凯特与朗蒂），凯特告诉阿尔，住在伊斯特城东北方向的法戈特或许知道恐怖组织的情报。



法戈特曾经也是国家炼金术士，在伊修巴尔战争中受了重伤因而引退，他提出与爱德进行一次交易，他所要求的是拥有炼成之力的武器，为此爱德一行决定前往圣特拉尔城的图书馆查阅相关资料。到达之后温莉想起要给比娜可婆婆买零件所以得返回里森普尔村，艾尔利克兄弟只好先行前往图书馆。这时他们正好碰上了前作的搭档可妮，寒暄后发生突发事件，火车劫匪以小孩作人质要求放了其首领巴尔特，大家想到用凯特的傀儡术骗劫匪们，于是决定赶紧到图书馆分馆查询资料然后转向伊斯特城。天不佑人，图书馆竟然没找到想要的资料，为此不得不前往军事会议室（司令部一层右上方）找记忆力超强的杰西卡帮忙。她告诉大家那个资料只有大统领管辖的书库里才有，然而在统领办公室（司令部左边二层）爱德的请求却被无情否决……不过大统领透露该资料有几本分散在世界各地，杰西卡建议大家到圣特拉尔城东的科科镇看看。



科科这个书籍堆积如山的小镇真让人头晕，从隐蔽通道来到左上方的破旧书屋内终于有了消息，用自然系树木卡片（如6-6）为店主清理书屋后，他答应了借资料一看。资料记载该武器由3种材料作成：枪、矿石**オリハルコン**、金属**ウ－ルニウム**。先去伊斯特城向霍雅克要枪，然后到里森普尔村找一个小孩要矿石，当大家准备回伊斯特城找凯特和朗蒂要金属时，在村口却碰上了行迹可疑的人，于是临时改变计划跟踪前往村东边的克鲁斯遗迹并将其解决。

在伊斯特城练兵场找到凯特并得到了巴尔特人型，便可前往特德斯科山顶交换人质。在山顶被打倒的几个劫匪透露其目的只是想引开军部注意力以偷袭司令部，大家赶紧赶到圣特拉尔城大统领办公室，在这里收到了劫匪的警告，他们还公然透露了自己藏身所——伊斯特城的下水道。然而令大家感到惊讶的是，出现在那里的竟然是玛斯坦大佐！艰苦的战斗过后，大统领现身讲明了事件的前因后果，原来这只是对大家的一次实战考察而已……送别可妮后，温莉正好从里森普尔返回，3人重新组队来到司令部练兵场向凯特要金属**ウ－**

ルニウム。阿姆斯特朗也赶来凑热闹，爱德一方在赢得3K3比试后如愿得到了金属，并完成了拥有炼成之力的武器——炼成枪！

来到法戈特别墅，他表示对于恐怖组织以及那个神秘女孩自己也不是很清楚，让大家去南方的雷克罗塔里亚找一名叫做里德·萨克斯冯的侦探，而那支炼成枪也归温莉所有。



刚进入雷克罗塔里亚，神秘女孩就冲上来与爱德一决高下。大家本以为可以从败阵的她口中得到些情报，谁知她闪光弹一扔又跑掉了……里德的家在城镇左上方，在这个无人的房中才呆了几分钟，外面就发生了爆炸！面对恐怖组织的袭击，里德突然出现助阵。战斗结束后，爱德说明了来意，里德便与大家共同前往法戈特别墅。大家进行缜密分析后，觉得里贝拉雷组织很有可能再度袭击伊斯特城。刚从伊斯特城车站出来便看到神秘女孩向西区走去。跟踪上来的一行人原以为可以真相大白了，谁知道却神秘女孩的一番话弄得完全晕了……在里德的建议下，大家决定再度进入下水道调查。果然在最深处一群人正在秘密集会，迅速解决他们后爱德返回司令部复命。

霍克雅得到情报，原来那个神秘女孩叫做维奥拉·阿莫雷，也是一名机械铠技师，住在内尔沃村。维奥拉的家在村子最北方，在她家里，她向众人解释了自己的行动，原来她是为了寻找妹妹才一直跟踪里贝拉雷行动的，因为妹妹就在他们手中，虽然里德还是有所怀疑，但手中也没有任何证据。大家化敌为友刚聊上没多久，村中就传来了爆炸声。爆炸现场出现了一名红衣神秘人物，而且还炼成了两只合成兽，一场战斗不可避免。取胜后，大家不禁感到担忧，没想到里贝拉雷里竟然拥有如此强劲的炼金术士。在与温莉的倾心交谈中，维奥拉终于说出了自己所有的事，身为国家炼金术士的父母由于炼金事故而双亡，妹妹也在那场事故中下落不明，后来有消息称她在里贝拉雷手中，所以自己才一直跟踪着他们的行动。之后维奥拉提出加入队伍的请求也得到了大家的同意。



面对强大的对手，玛斯坦也加入调查队伍来到法戈特家中，在紧闭的大门前，爱德使用炼成术破门而入（黑暗黑系ダークマタ-3-3或3-4）……在空无一人的屋内玛斯坦和霍雅克告诉大家，法戈特其实已

被剥夺国家炼金术士资格，理由就是他曾经试图用人体进行合成兽炼成！

现在法戈特成为了重点调查对象，正当爱德准备出发时，突然传来了刑务所暴乱的消息。匆忙赶到西区刑务所后，6人分为3组分头进行制压。维奥拉与温莉，先将所有牢狱大门都关上（按成红色），然后便可开启右上方大门，之后二人协力开启第二扇大门，进入后对决曾在内尔沃出现的红衣神秘人。玛斯坦与霍雅克，先从左边绕到中间的控制室开启机关，再由右路前进，在尽头被机关所阻后原路返回找艾尔利克兄弟帮忙（爱德与阿尔，前行至第一个路口与玛斯坦联系并为其开启开关），继续前进后等待玛斯坦的是一只合成兽。爱德与阿尔再度行动（右行可以来到当初马丁斯所处的牢狱，看看兄弟俩的感怀），由刚才开机关的控制室左行，到达会合地点时出现在两人面前的竟然是伊修巴尔的斯卡！将其击退后，众人也正好赶到，大家一同来到牢狱最深处，这里的蓝衣神秘人表明了为法戈特而战的立场，看来只有用武力使其屈服了。待爱德一行人离开后，暗处闪现几个人影，拉斯特、格拉托尼、因维，还有……



刑务室暴乱事件总算结束了，玛斯坦要留下来收拾残局，商讨过后，爱德决定再对法戈特别墅进行一次地毯式搜索调查。在一层对壁炉、电话以及右边的桌子和两个柜子调查过后，并没发现什么线索，之后就可以上二层。爱德发现二层最左侧的一个书架上有本书放反了，把书放好之后突然听到响声，接着来到下方的一个立柱旁按下开关，一阵激烈震动后，楼体间那扇封闭的门打开了。在里面维奥拉发现了妹妹的日记，回想之前玛斯坦所讲述的法戈特相关情况，维奥拉感到无比伤心……再回到东方司令部，玛斯坦告知雷克罗塔里亚、内尔沃、科科这3个地方的居民因为爆炸和合成兽引发了混乱。雷克罗塔里亚：找到镇里的怪物并消灭，共4只；内尔沃：6只，其中3只在屋内（那只小猫…）；科科：7只，消灭外面6只后进入任意房间再出来就会遇上最后一只。正当大家以为大功告成时，红衣神秘人再临，在其被击倒之后留下线索——克鲁斯遗迹。





来到克鲁斯遗迹中那块暗绿色的墙壁前，阿姆斯特朗和阿尔合力也没能将其打破，看来还得靠炼金术解决问题，需要的是石系カテゴリ－。这个地下迷宫相对复杂，在地下一层打败因维假扮的朗蒂后，大家来到了处于中间祭坛的法戈特面前，对质中法戈特矢口否认了玛斯坦对他的怀疑，原来他自己也一直在为自己曾经试图人体炼成的行为感到后悔和自责，而维奥拉父母的死确是因为军部的试验事故而非他造成的，至于失踪的妹妹，其实当时里德也在场……大家转念一想，难道是里德……

这时面目狰狞的里德突然出现于大家面前并向维奥拉进行攻击，法戈特为保护维奥拉而中箭身亡。里德告诉大家，自己就是爆炸事件和合成兽事件的策划者，言毕召唤出一只合成兽，那就是维奥拉的妹妹利拉……大家都不忍对这个无辜的生命下手，玛斯坦决定暂且将其隔离，虽然以目前炼金术不可能将其还原，不过要保住生命还是可以的。这时维奥拉站了出来，她希望能让妹妹得到解脱，这种形式的生存实际上是最痛苦的煎熬。残酷的战斗过后，利拉倒在了姐姐的怀中，她告诉维奥拉自己并不恨里德，因为他是自己所爱的人，并请求维奥拉能救救已经坠入心魔的里德……



里德的研究所处于圣特拉尔城东边，就在大家正要出发时，维奥拉却身心俱疲而倒下了……带着维奥拉的嘱托，大家搭上了东行的命运之车。废旧的研究所气氛阴森，二层的地面有很多窟窿，小心不要从那掉落，首先由二层右上角楼梯来到三层，击败拉斯特和格拉托尼。之后回到二层，由二层左下角楼梯上到三层，然后从最右边的大洞掉落至二层，接着向右绕过小窟窿由大洞掉落至一层，这是原来到不了的地方，沿路下楼梯便可到达研究所深处。里德果然好客，一只凶猛合成兽普里斯托尔从天而降，玩过前作的朋友应该还记得那个以商人示人而进行着合成兽炼成的戴姆拉吧，他就是里德的叔父。里德向众人宣告了自己预定的计划，那就是通过林克完美的治愈炼成术加上爱德的天才来完成人体炼成，而且他手中还拥有红色的“贤者之石”。

与普里斯托尔的恶战中，维奥拉也赶来了，原来是可妮为她作了紧急治疗……

另一方面，野心家里德则在拉斯特众人面前炼成失败，“贤者之石”在一阵闪光中化为灰烬……

当爱德等人来到里德面前时，他已经变得丧心病狂，口口声声称要让利拉在自己体内延续生命，让这颗“贤者之石”饱尝那些充满着怨恨的军人的鲜血也算是对利拉最好的补偿，这也就是军部屡屡遭到袭击的原因。

“爱一个人只要好好守护她，给她快乐与幸福就行了，难道真的需要为她报仇而无休止杀戮伤及无辜么？回忆一下吧，这真的是你和利拉想要的么……”

“里德…你真的已经失去了所有东西么……爱…心…还有那些回忆……”

“我必须阻止你的暴走！这是我们与利拉的约定！”



暴风雨般的战斗打响了，里德总算显露了几分Boss风范，除了极高的HP外，状态攻击也令人稍感头痛。在爱德的我威狼剑、玛斯坦的激·真炎阵、阿姆斯特朗的豪腕铁拳等轮番猛攻下，这个恶魔化身终于重新走上了地狱的返程……

里德啊，你知道利拉留给你的遗言么“能遇上你很幸运”……

END

小事件

科科镇：

镇上方的书店内，用自然系钻石卡换取《机械铠通信增刊号》，此时店主提示可以到克鲁斯遗迹里找素材，找到遗迹里一片有蓝色闪光地面，只要站在上面舍弃卡片，系统就能自动补充大把钻石卡。



▲ 站在该处换卡片

内尔沃村：

某民居壁炉用自然系油（如5–1）点火，可得到一只猫。

克鲁斯遗迹：

经过克鲁斯遗迹固定剧情后，再度来到遗迹尽头发现因维假扮的爱德，打败后可收到墙上的小猫。

圣特拉尔城：

东区某民居因小偷的闯入而弄坏了窗户，用石系岩（如5-3）修复。



用岩石修复窗户……

东部城市：

某民居内一对兄妹打坏了花瓶，可用自然系粘土（如3-3）修复。

东部城市：

司令部二层枯萎的花可用自然系黑土（如5-4）救活。

东部城市：

下水道里有座铁桥坏了，用金属系铁（如5-6）修复，过桥后可获得道具。

圣特拉尔城：

图书馆下方某民居内时钟坏了，用石系水晶（如5-7）修复，获得小猫一只。



水晶修复的时钟一定很别致

圣特拉尔城：

某民居地面有一个洞，用自然系丸太卡（如6-3）炼成解决问题。

雷克罗塔里亚：

某民居内有两个空花瓶，可用自然系花（如2-6）进行炼成，从而获得小猫。

雷克罗塔里亚：

镇上方里德的家中，用自然系水（如1-2）浇灭壁炉的火获得道具。

里森普尔：

村上方民居中用自然系油（如5-1）点火点燃壁炉。

篇外篇

与前作一样，在游戏主剧情完结后，游戏并没结束，此时还有大量自由事件（Free Event）待玩家去发掘，这也是延续游戏乐趣的不错设定，另外在圣特拉尔城大统领办公室外的秘书处可以查询自己的自由事件完成度。以下事件是笔者自己的流程，其中某些事件发生顺序是可逆的。

第二届武道大会

爱德作为卫冕冠军必须参赛，连胜7场后完成制霸。



爱德的二连霸

杰西卡的委托之一

圣特拉尔城司令部军事会议室，杰西卡请爱德帮忙前往科科卖4本书，其中《すぐわかる炼金术》在镇右上方书店、《机械铠的历史》在镇上方书店内、《良い店100选》在镇右边书店、《メガネトワタシ》在镇左边房间。

凯特与朗蒂的炼金考试

去圣特拉尔城图书馆内为朗蒂和凯特模拟炼金术考试，选择《身体构造与炼金术》、《人间工学与炼金术》朗蒂即可完成论文，接着来到空地完成实战。之后回到司令部看看他们的表现吧……

阿姆斯特朗之筋肉挑战

有封不明人物给阿姆斯特朗的信在司令部前台，爱德自告奋勇当邮差。来到中庭交给他，原来有人向他提出挑战，地点是特德斯科山，大家怀疑是朗蒂所为，于是前往伊斯特城司令部训练场找他对质，但结果并非如此。带着疑问大家一同来到特德斯科山，从山间泉水右侧绕道下行找到信的主人，一场筋肉比拼开始……



◀挑战变成了健美秀

杰西卡的委托之二

圣特拉尔城司令部军事会议室，杰西卡由于工作太忙无暇顾及家中小猫，于是答应只要能通过她的简单问答考核就把小猫送给阿尔，答案分别为“等价交换、黄金炼成、科学技术”，通过之后来到图书馆下方红顶屋中领养小猫。

杰西卡的考核

圣特拉尔城司令部军事会议室，杰西卡又对爱德进行问答考核，这回的奖品是关于“传说工具”的书籍，答案为“人体炼成、800g、15种”。

斯卡的逆袭

不用多言，直接前往伊斯特城西区的空地与斯卡遭遇战。

捉迷藏

爱德前往伊斯特城司令部找玛斯坦，发现休斯一家来这里观光，于是大家忙里偷闲陪他的女儿玩起了捉迷藏游戏，由阿尔负责找。游戏开始后到司令部二层楼梯边房间与霍雅克交谈，然后返回玛斯坦办公室，由于他临时有事处理，故退出了游戏。其他人物躲藏地点分别为：训练场左下方；司令部二层最左边资料室；西区空地；西区空地左边屋檐下；西区空地上方第二所房间内；旅馆二楼客房里；旅馆旁边的研究所内；东侧广场大钟下。之后回到玛斯坦办公室，原来最后一个人也就是休斯的女儿躲在玛斯坦的办公桌下。



伊斯特城盗窃事件

在司令部前台遇到哈伯克，得知近来伊斯特城屡屡发生盗窃事件，于是爱德与霍雅克一同展开调查。由城区中央向东行时霍雅克被一女孩撞了个满怀，之后她发现枪不见了，在回到司令部找寻未果的情况下，大家想到了那个女孩。来到城西区发现她正被人抢劫，救下她之后，她告诉众人自己偷窃是因为太迷恋小说中女怪盗的不凡身手……



刑务室抗议风波

来到玛斯坦办公室，他让爱德等人帮忙应付刑务室囚犯的集体抗议，这次行动分为3组进行，爱德与阿姆斯特朗一组，玛斯坦与霍雅克一组，阿尔与温莉一组，目标地点为刑务所最深处。该事件基本上算是游戏主剧情的拷贝版，只要将抗议的囚犯一一降服即可完成。

巴尔特的挑战

在司令部集体办公室中找到哈伯克，得知巴尔特又脱狱了，而且还下战书，要求于当天夜晚在车上作了断。没办法，爱德一行只好再陪他玩一回，不过这回最大的赢家却是温莉……



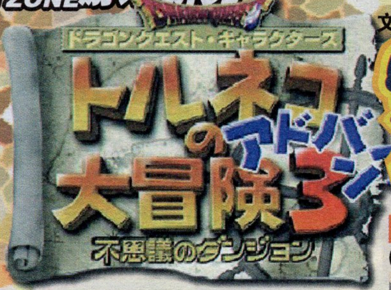
再战研究所

来到玛斯坦办公室，霍雅克又获得了新情报，圣特拉尔城东边的研究所又有合成兽出现，为了封印这些“里德的遗产”，所有精英都出动了，包括及时赶来的维奥拉。直奔研究所三层，辛苦干掉拉斯特、格拉托尼和因维三人组后，凯特从旁边跳了出来，原来这些都是他的新人型而已……来到研究所地下深处，战毕一只酷似普里斯托尔的合成兽后，接着就要与拉斯特和格拉托尼的正体交战了。结束这场战斗之后，爱德在温莉提议下回里森普尔村休息一段时间，而游戏也暂到了一个段落。





游戏最后会出现一个画面，显示你的游戏时间、炼成率、自由事件完成度以及胜逃次数等，看看你是否也能成为一名真正的钢之炼金术士呢。（介于截稿时间的紧迫，本文难免存在错漏之处，在此还望大家包涵，谢谢）



文/微风

特鲁尼克大冒险3 ADVANCE 不可思议研究

THE GAME INFORMATION			
GBA	特鲁尼克大冒险3 ADVANCE 不可思议的迷宫	日版	5980日元
	英文名字过长- -	ARPG	FLASH记忆
	NO.1545	卡带容量未定	1人
SQUARE-ENIX	2004年6月24日		

在这个不可思议的游戏里，有太多在不可思议的迷宫和不可思议的道具以及不可思议的怪物，从而带给我们非常多不可思议的新奇玩法，通关并不能完全体会这个不可思议的世界，通关后才是所有不可思议的开始，OK，下面让我们对这个不可思议的世界进行一下更深入的了解（大家别丢臭鸡蛋，我受过教训了，说“不可思议”说得舌头完全麻痹……）。

抓怪宝典

游戏中波波罗的抓怪是一大乐趣之一，抓到强力怪是非常有成就感的，抓怪的必要条件为：要抓的怪必须由波波罗进行普通的最后一击，不能用其他杖之类的攻击方式。

抓怪条件

首先我们看看抓怪公式：（波波罗等级+怪物修正值+武器修正值+1）/1000

通过上面这条公式，我们能很清楚了解抓怪的要求，下面首先说一下波波罗抓怪前的准备：

1、波波罗的等级是抓怪的重要一环，等级达不到要求抓到对应的怪物的几率非常低，要抓到强力的怪，适当练级是必要的。



2、波波罗的攻击主要以宠物为主，他的武器：爪主要作用体现在抓怪成功率上，这就是公式中的武器修正值，武器修正值最高的是**クロウアンドレア**，取得该武器的方法为：在封印洞穴中救出所有的矮人族，然后到**クロウアンドレア**与王座上的那只鱼说话就可获得，然后尽量把它加到98。



3、由于波波罗无法装备防具，而抓怪过程都需要他自己来完成最后一击，要保持不死就得把自己的HP尽量提高，除了用等级提高HP外，还能通过弟切草和命草来加HP上限，获得这两种草的最佳地方为魔物之穴，在这里配合祝福之壶可以很容易加满HP。

超强怪物的抓获

接着是怪物，由于怪物修正值是固定的数字，不同的怪物都有一个数值，以最强的怪物为例，它的修正值为-208，所以要抓游戏中的超强怪物，上面提到的高HP、+98最好武器都是必须，另外等级也不可低于50级。



除了我们熟悉的店主ガーゴイル外，游戏中主要还有以下超强怪物，它们对等级的要求都很高，除了要具备以上的条件后，在捕捉方法上也有不少要注意的。

- 拥有两倍速度且魔法无效的ランガー
- 高攻高防的石头人ゴールドマン
- 可进行整方面火焰攻击的蓝龙キースドラゴン和全层火焰攻击的金龙ダースドラゴン
- 能防御反击的じごくのよろい
- 进行三段攻击的机械剑士メタルハンター
- 高攻使痛恨一击デストーカー
- 封印技能的こうてつまじん

下面以店主的捕获方法为例

1、首先准备好瞬移的壶、诸刃之杖、圣域之卷。

2、在本层的楼梯房间放一个瞬移的壶，然后去店主那偷东西，偷完马上瞬移到楼梯口。

3、用诸刃之杖一次性把要抓的店主HP削减到1，然后杀掉即可。

4、因为店主是无限出现的，为了防止抓到的店主被其他店主杀掉，可以先把它铁化掉，然后快速下楼梯或放圣域之卷制造一个安全区。

在游戏通关前，可以先去邪风洞里收メダパニシックル，不但能使混乱和两倍攻击，还能改变陷阱，防御也高。

抓怪小技巧

1、由于まものの壶或へんげの杖的存在，使用可以在迷宫中出现某些该迷宫中不会出现的怪物，利用这点可以让波波罗抓怪轻松不少。例如在不思议の宝物库中使用まものの壶或へんげの杖几乎会出现所有怪物，这样波波罗就不必冒风险到异世界の迷宫抓特定的怪物了。

2、诸如箱怪抓了后是无法带回家的，不过通过这个方法可以带箱怪回家：先想办法让宠物走到箱怪上边，然后用杖把它们交换位置就可以把箱怪拿走了。

3、对于宠物的练级，可以让宠物处于门口，然后用まものの壶变化出怪物，自己在后面用杖加血来轻松练级。

4、阅读祝福状态的パルプンテの巻物/しあわせのた/弟切草/命の草/药草/ちからのたね加上祝福状态的草うけの杖/草なげの杖可快速为自己的宠物升级和提升能力，利用这些草时可以通过しんぴの草加强效果，对于拥有魔法无效特技的宠物可以使用使用草の神の壶或草投掷，当然对自己增加能力也可以用这类方法。

宠物指令

带着一帮宠物的感觉虽然不错，但灵活操纵这批宠物军团也是非常重要的，游戏中提供了五种宠物的战斗方式，这些战斗方式都是对波波罗的等级有一定要求的。

另外，在冒险途中，怪物的搭配也是非常重要的，除了怪物自己拥有的特殊能力外，成长类型也是非常需要关注的地方，已拥有的怪物的成长类型可以通过仲间菜单查询。

1、全力战斗 需求等级1
2、一起行动 需求等级1
3、主动索敌 需求等级5
4、保命要紧 需求等级5
5、原地不动 需求等级10
6、赶快逃跑 需求等级15
7、禁用特技 需求等级20

成长类型	HP	攻击力	防御力
普通・早熟	146	76	40
攻击・早熟	67	131	33
防御・早熟	84	40	91
万能・晚成	210	136	107
攻击・晚成	132	176	31
防御・晚成	86	35	158
攻击・特殊	55	629	167
守备・特殊	0	0	204

怪物成长表

通过不同成长类型的怪物搭配会组成强大的怪兽队伍，而最强大的万能型和攻击特殊型怪物自然是每个人都梦寐以求的，下面给大家附上一份详细的怪物资料列表，大家可以按自己的喜好去把它们变成自己的宠物，之后还附有各种怪物出现地点。

怪物资料列表

スライムベス	【ス】	6	3	3	3	普早	—
スライム	【ス】	5	2	2	2	普早	—
メタルスライム	【ス】	5	10	100	100	守特	2倍移动速度，逃跑
バブルスライム	【ス】	21	9	7	12	防早	剧毒攻击
はぐれメタル	【ス】	50	10	200	200	守特	2倍移动速度，逃跑，对手靠近就传送
ホイミスライム	【ス.浮.魔】	28	10	9	3	普早	在水里移动，对周围8方向回复HP
しびれくらげ	【ス.浮.技】	31	10	12	37	防晚	麻痹攻击
ベホマスライム	【ス.浮.魔】	35	20	10	20	普早	水上移动，周围8方向HP完全回复
ドラゴスライム	【ス.浮.炎】	37	19	18	37	防早	在水上移动，远距离火焰攻击（10点伤害）
スライムブレス	【ス.浮.炎】	34	14	12	35	防早	水上移动，火球攻击（10点伤害）
ドラゴメタル	【ス.浮.炎】	64	42	58	600	防早	水上移动，火球攻击（20点伤害）
スライムエンペラー	【ス浮.魔】	122	51	51	1400	攻特	水上移动，完全回复房间里所有同伴HP
プラチナキング	【ス.浮】	134	52	52	1500	普早	水上移动，2倍移动速度，敌人靠近自己就传送，回避率高
ゴールデンスライム	【ス.浮】	132	50	50	1300	攻特	水上移动，究级魔法，房间中所有怪物HP为1，自进入“封”状态

名字	类型	HP	力	防	经验	成长	特殊能力
キングスライム	【ス.魔】	100	50	50	750	攻特	完全回复房间里所有同伴HP
メタルキング	【ス】	50	10	100	1250	守特	水上移动，2倍移动速度，敌人靠近自己就传送，魔法无效
スライムベホマズン	【ス.魔】	100	50	50	1000	普早	完全回复房间里生物HP
ドラキー	【浮】	7	5	2	3	普早	水上移动
タホドラキー	【浮】	35	16	15	23	普早	水上移动
ドラキーマ	【浮】	42	20	14	37	普早	水上移动
ゴースト	【浮】	21	9	10	13	防早	2倍速度移动
ヘルゴースト	【浮】	46	19	21	75	防早	水上移动，2倍速度移动，瞬间移动到敌人身边
メトロゴースト	【浮】	41	13	18	35	防早	水上移动，2倍移动速度
マドハンド	【技】	10	6	5	9	守特	可以在水面、墙壁中移动
しにがみ	【浮】	35	15	13	31	攻早	能在水面、墙壁中移动，回避率高
ベビーサタン	【恶.剑.技】	44	10	15	40	防早	偷道具
ミニデーモン	【恶.剑.技】	49	20	24	50	防早	偷盗保存壶或普通壶
つかいま	【浮】	125	40	35	?	防早	盗窃
キメラ	【浮】	48	30	20	75	攻早	水上移动，瞬间移动到敌人身边
メイジキメラ	【浮.魔】	60	27	20	100	防早	水上移动，瞬间移动到敌人身边，封印对手技能
スターキメラ	【浮】	78	32	31	215	攻早	水上移动，瞬间移动到敌人身边
フライングデビル	【恶.浮.技】	130	40	40	1200	防晚	水上移动，ムーンサルト攻击（25点伤害）
ランガー	【恶.浮.技】	140	51	45	1500	防晚	2倍移动速度，水上移动，ムーンサルト攻击（25点伤害），魔法攻击无效
ガーゴイル	【浮.剑】	200	180	150	1	防晚	水上移动，2倍速度，无视对手防御
おばけヒトデ	【水.技】	22	12	12	15	防晚	水上移动，降低对方攻防
ストローマウス	【技】	19	12	13	16	防早	将对手麻痹
あめふらし	【技】	31	19	14	85	防早	将正面对手麻痹
ちゅうまじゅう	【技】	25	11	11	35	防早	未知
マージスター	【水.技】	26	15	13	17	防早	水上移动，降低对手功、防、满腹度
スカイフロッグ	【水】	38	9	10	45	攻晚	水中回复HP，跳跃
ファイアーケロッグ	【水.炎】	40	11	16	21	防早	水中回复HP，跳跃，能从墙壁角边攻击
デーモントード	【水.恶】	45	21	19	50	防晚	水中回复HP，跳跃，能从墙壁角边攻击
つのうしがい	【水】	23	13	14	16	防早	水中回复HP，缩到壳里后攻击反弹
しびれマイマイ	【水】	28	14	18	17	防早	把特殊效果变成伤害2
あんこくつむり	【水】	30	20	19	35	防早	水中回复HP，缩到壳里后攻击反弹
タップペンギー	【ス.魔】	31	13	15	18	防早	水中回复HP，混乱攻击

名字	类型	HP	力	防	经验	成长	特殊能力
岩とびあくま	【水.魔】	32	15	18	19	防早	水中回复HP，正面混乱攻击
グレイトマーマン	【浮.剑.技】	39	20	18	30	攻晚	水上移动，魔法无效化，滚动攻击（20点伤害）
ガニラス	【水.魔】	33	17	15	20	防早	水中回复HP，把特殊效果变成伤害2
じごくのハサミ	【水.魔】	85	17	18	25	防早	水中回复HP，把特殊效果变成伤害2
ぐんたいガニ	【水.魔】	47	23	19	50	防早	水上移动，水中回复HP，间接攻击伤害2点
ランドアーマー	【水.魔】	31	20	35	15	防早	钝足状态，把特殊效果变成伤害2
アイアンタートル	【水.魔】	30	18	19	10	防早	自己钝足状态
マドハンド	【技】	10	6	5	9	守特	拖住对方，扔道具
ブラッドハンド	【技】	26	17	15	25	守特	回避魔法，将对手拉到身边，投掷道具
ばくだん岩	【爆】	100	15	5	50	防晚	HP不多的时候会自爆
メガザルロック	【爆】	35	14	9	23	防早	旁边同伴被打倒后能帮他回复
ひょうがまじん	—	70	30	32	150	攻晚	回避魔法，走过的地方陷阱、道具消失，将对手冻结
ようがんまじん	【爆】	97	31	36	250	攻晚	回避魔法，走过的地方陷阱、道具消失
デビルアンカー	【水.爆】	45	16	11	19	普早	水中回复HP，定时自爆
キラースター	【爆】	62	19	18	55	普早	启动后立刻爆炸
リビングハンマー	【爆】	90	44	30	980	普早	自爆
うごくせきぞう	【人形浮】	42	20	22	43	攻晚	—
だいまじん	【人形】	105	34	30	160	防晚	—
ゴーレム	【人形】	50	20	20	50	万晚	—
ストーンマン	【人形】	75	25	29	135	攻晚	—
ゴールドマン	【人形】	131	51	55	1100	攻特	—
はりせんもぐら	【炎】	4	7	4	15	守特	每次损伤几乎都是2
プラズママウス	【炎】	6	40	4	250	守特	使房间里的对手进入“盲目”状态，只能受到2点伤害
サンダーラット	【炎】	6	12	4	40	守特	使房间里的敌人盲目，每次损伤几乎都是2
ベビーニュート	【炎】	20	13	14	19	防晚	吐出火球攻击（15点伤害），吐出冰球冰冻
ドラゴンキッズ	【炎】	55	18	18	47	防晚	火球攻击（20点伤害），冰球攻击
メラリザード	【炎】	90	29	27	160	防晚	火球攻击（20点伤害），冰球攻击
フレイム	【炎】	120	55	32	?	防早	受到炎系攻击自己提升LV，受到爆炸攻击会分裂，对它投掷道具，刀具会烧掉
ブリザード	—	130	50	32	?	防早	受到冰冻攻击后自己提升LV，冰冻攻击

名字	类型	HP	力	防	经验	成长	特殊能力
ドラゴン	【炎】	120	40	31	500	攻晚	火球攻击（20点伤害）
キースドラゴン	【炎】LV3	156	59	42	1500	攻晚	火球攻击房间中的敌人（不会打到同伴，30点伤害）
ダースドラゴン	【炎】	150	50	55	2400	攻晚	火球攻击，范围整个迷宫（单层），容易掉道具
おばけキノコ	—	38	20	12	36	防晚	剧毒攻击，受到毒性攻击自身分裂
マタンゴ	—	51	22	21	77	防晚	剧毒攻击，受到毒性攻击自身分裂
マージマタンゴ	—	110	40	40	750	防晚	剧毒攻击，力量下降3点
くさったしたい	【不死】	45	15	15	40	普早	墓地复活，减低剑、盾强度，投掷道具
リビングデッド	【不死】	50	15	16	45	普早	墓地复活，减低剑、盾强度，投掷道具
グール	【不死】	50	21	20	55	普早	墓地复活，减低剑、盾强度，投掷道具
どくどくゾンビ	【不死】	100	45	35	650	普早	墓地复活，降低对手攻击，减低剑、盾强度，投掷物品，消除指轮上的印（不确定）
がいこつけんし	【不死.剑.技】	35	20	10	39	普早	墓地复活，装备打飞，后退回避攻击
かげのきし	【不死.剑.技】	85	30	29	165	普早	墓地复活，装备打飞，后退回避攻击
しりょうのきし	【不死.剑.技】	70	35	35	700	普早	墓地复活，装备打飞，后退回避攻击
ミイラおとこ	【不死】	42	21	12	38	攻早	墓地复活
マミー	【不死】	40	25	13	45	攻早	墓地复活
いたずらもぐら	【剑】	8	6	5	4	普早	—
キラースゴップ	【剑】	22	10	10	11	万晚	—
ももんじゃ	—	12	7	5	6	普早	—
メイジももんじゃ	【技】	45	19	19	35	普早	使对手进入封印状态
おおきづち	—	15	10	8	8	防晚	蓄力攻击
ブラウニー	—	25	14	17	30	普早	蓄力攻击
おおナメクジ	—	17	8	7	7	防早	—
オニオーン	—	10	1	1	1	守特	2倍速度，逃跑
たまねぎマン	—	10	1	100	100	守特	2倍移动速度，逃跑
ファーラット	—	21	10	9	9	防早	—
ケダモン	—	33	17	16	25	防早	2倍移动速度，与对手保持距离
笑いぶくろ	—	35	0	5	20	守特	2倍速度移动，偷钱
おどるほうせき	【技】	36	10	8	18	防早	使对手跳舞，回避率高
タマゴロン	—	6	10	3	100	防早	2倍移动速度，变成随即一种敌人，受到普通攻击伤害1
ワンダーエッグ	—	6	10	3	115	防晚	2倍移动速度，变成随即一种敌人，受到普通攻击伤害1
リリパット	—	40	11	12	26	防早	木矢攻击

名字	类型	HP	力	防	经验	成长	特殊能力
アローインプ	—	41	11	14	30	防早	铁矢攻击，与对手保持距离
どくやずきん	—	50	15	18	78	防晚	毒矢攻击
ドッグスナイパー	【浮.剑】	50	15	15	100	防晚	水面上移动，2倍速度，铁矢攻击
スペクテッド	【魔】	45	10	15	25	防晚	自己铁化
おおめだま	—	55	22	22	88	防晚	使房间内敌人混乱
テンツク	—	35	17	19	28	防晚	使对手跳舞
スーパーテンツク	—	38	22	20	56	防晚	使对手跳舞
ラストテンツク	—	95	28	26	152	防晚	使对手跳舞
ミステリードール	【浮.人形】	60	23	17	55	防晚	水上移动，降低对手HP最大值
いしにんぎょう	【人形】	100	45	45	800	防晚	水上移动，降低对手HP最大值
パペットマン	【人形】	35	16	10	40	防早	制作陷阱
暂无名	【人形】	35	20	10	40	防早	降低对手LV1
ダンスキャロット	—	28	18	13	26	防晚	快速移动到敌人身边，使对手跳舞
マンドラゴラ	—	75	25	28	100	防晚	减少对手满腹度10%，瞬移到敌人身边
スモールグール	—	55	17	10	22	攻早	分裂
ベロベロ	—	80	45	30	350	攻早	分裂
アイアンアント	—	17	13	20	19	防晚	挖掘墙壁
ぐんたいアリ	—	40	8	11	12	防晚	会挖掘墙壁，呼唤自己同伴
ラリホーアント	【技】	25	11	19	25	防晚	挖掘墙壁，催眠攻击
エビルポット	【恶.浮】	26	8	11	20	防早	水上移动，召唤同伴
ミミック	—	50	10	15	6	攻晚	会伪装成道具
ひとくいばこ	—	20	40	10	150	攻晚	伪装成杂草，使用后出现。
イエティ	—	70	15	5	45	防晚	2倍速度
ビッグスロース	—	55	8	5	40	防晚	2倍速度
コロヒーロー	【剑】	34	9	14	20	防晚	只能击中HP为1的对手
プチヒーロー	【剑】	35	10	15	20	防晚	只能击中HP为1的对手
プチプリースト	【魔】	33	10	14	15	防晚	周围8方向HP回复
コロプリースト	【魔】	35	11	14	23	防晚	周围8方向HP回复
コロファイター	【剑】	35	10	15	21	防晚	只能击中HP为1的对手
プチファイター	【剑】	35	11	14	21	防晚	只能击中HP为1的对手
コロマージ	【魔.技】	35	10	16	22	防晚	只能击中HP为1的对手，
プチマージ	【魔.技】	20	8	10	5	防晚	未明
バブリン	【爆.浮】	100	35	15	50	守特	水上移动，吞下道具自身能力提高（异种合成，能同时合成2样道具）
ブヨンターゲット	【爆.浮】	150	45	20	75	守特	水上移动，吞下道具自身能力提高（异种合成，能同时合成3样道具）

名字	类型	HP	力	防	经验	成长	特殊能力
ポムボムボム	【爆.浮】	200	55	29	120	守特	水上移动，牺牲自己使同伴复活，吞下道具自身能力提高（异种合成，能同时合成4样道具）
きめんどうし	【魔.技】	18	9	8	10	防晚	传送法术
ドルイド	【魔.技】	20	10	6	10	防早	将对手传送+睡眠
げんじゅつし	【魔.技】	37	18	16	35	防早	传送对手，并使其麻痹
まどうし	【魔.技】	35	14	13	35	防晚	正面施展催眠
だいまどう	【魔.技】	41	17	17	48	防晚	睡眠攻击，正面施展混乱魔法
はねせんにん	【魔.技】	17	9	13	14	防晚	HP减半
ハエまどう	【魔.技】	50	16	24	35	普早	
シャーマン	【不死.魔.技】	35	20	17	45	防晚	让尸体从墓地中复活
ゾンビマスター	【不死.魔.技】	55	23	18	60	防晚	墓地复活，技能封印
きとうし	【魔.技】	39	8	10	40	防晚	会使用きとうしの杖（交换位置，混乱，攻击对手随机一种。），使用杖帮同伴加速
ようじゅつし	【魔.技】	60	20	33	90	防晚	对对手使用ようじゅつしの杖（传送，恐惧，降低速度这3种效果随机一种），对同伴加快行动速度，使同伴进入"怒"状态，与对手保持距离
あくましんかん	【恶.剑】	48	22	15	41	攻晚	蓄力攻击
じごくのつかい	【恶.剑】	44	22	17	50	攻晚	蓄力攻击，蓄力回合防御上升
ジャスティス兄	—	150	80	80	?	攻特	水上移动，使对方的同伴叛变
バーサーカー	【不死.剑】	30	12	12	50	攻晚	2倍移动速度，狂战士状态
シャドー	【浮】	5	13	1	44	守特	水上移动，透明
あやしいかげ	【浮】	5	20	1	25	守特	水上移动，透明，回避率高，能反弹杖的效果
さそりかまきり	【技】	15	11	10	13	防早	1回合攻击2次
キラーマンティス	【技】	50	16	18	55	早晚	1回合攻击2次，修改陷阱，切割卷物、草药
メダパニシックル	【技】	90	19	25	145	防早	1回合攻击2次，混乱攻击，转变陷阱，切割草药、卷轴
スライムナイト	【ス】	35	17	18	26	万晚	—
メタルライダー	—	105	38	55	?	防早	2倍移动速度
シャドーナイト	【浮.剑】	48	19	14	41	防晚	水上移动，容易痛恨一击
モシャスナイト	【浮.剑】	51	20	22	70	防早	水上移动，容易痛恨一击，回避率高，有相邻的怪物的特殊能力
さまようよろい	【剑】	45	21	23	49	防晚	与对手保持距离

名字	类型	HP	力	防	经验	成长	特殊能力
キラーアーマー	【剑】	55	25	26	75	防晚	与对手保持距离
じごくのよろい	【剑】	105	45	47	1100	防晚	与对手保持距离，防御反击
キラーマシン	【人形.剑】	60	20	25	80	防晚	1回合攻击2次
メタルハンター	【人形.剑】	130	40	45	1500	防晚	1回合3次攻击
さつじんき	【剑】	48	16	18	30	防晚	容易痛恨一击
エミリネーター	【剑】	100	30	35	1050	攻早	容易痛恨一击
デスストーカー	【剑】	150	45	45	1400	攻早	容易使出痛恨一击
どぐう战士	【剑.技.魔】	120	39	50	750	防晚	降低房间里对手防御，提升自己攻击，真空斩（25点伤害）
キラーブラスター	【剑.技.魔】	135	55	52	1950	防晚	魔法无效，降低房间里所有敌人防御，真空斩（25点伤害）
デスマシーン	【恶.剑.魔】	128	65	53	2100	防晚	提升自己防御，容易使出痛恨一击，封印正面对手技能
エビルエスターク	【恶.剑.魔】	145	60	55	1790	攻特	提升自己防御，容易使出痛恨一击，封印正面敌人的技能
こうてつまじん	【恶.剑.魔】	135	60	55	1780	攻特	提升自己防御，容易使出痛恨一击，封印正面敌人的技能
シルバーデビル	【恶】	65	20	20	125	防晚	2倍速度
デビルロード	【恶】	120	25	25	1100	防早	2倍速度
バズズ	【恶】	130	30	45	1600	防晚	2倍速度
ギガンテス	—	55	22	22	65	万晚	吹飞攻击
アトラス	—	130	60	48	1500	攻特	蓄力攻击
トロル	【剑】	50	23	23	65	攻早	蓄力攻击
トロルボンバー	【剑】	60	31	27	80	攻早	蓄力攻击
トロルキング	【剑】	131	66	53	1150	攻特	蓄力攻击，蓄力期间防御提升
アークデーモン	【恶】	60	26	27	81	万晚	—
ベリアル	【恶】	135	65	55	1200	攻特	蓄力攻击
レノファイター	【剑】	70	21	27	100	万晚	将对手投掷到陷阱上，蓄力攻击
グレイトホーン	【剑】	80	28	29	150	万晚	将对手投掷到陷阱上，蓄力攻击

怪物捕捉地点列表

所有地点以首次出现该怪物为准

孤岛のほら穴：

1–2F:

いざないの洞くつ：

1–2F:

3F:

4–6:

海南の地下道：

1F:

2–3F:

4F:

5–7:

さんご礁の神殿 广场：

1F:

2F:

3F:

4F:

5F:

さんご礁の神殿 回廊:

1-2F:

3-5F:

6-7F:

8-9F:

神の道:

1F:

2-4F:

5F:

6-8F:

试炼の道:

1F:

2F:

3F:

4F:

5-6F:

密林の墓地:

1F:

2-3F:

4F:

5F:

6F:

7F:

8-11F:

密林岛の发掘场:

1-4F:

5F:

密林岛のほら穴:

1-4F:

5F:

海底山地 ぷもと:

1F:

2F:

3-4F:

5F:

6-8F:

9-10F:

海底山地 山顶部:

1-5F:

海龙岛の遗迹:

1-3F:

4-6F:

7-9F:

10-12F:

灯台の地下室:

1F:

2F:

3-5F:

6-8F:

遗迹の大空洞 南:

1F:

2F:

3F:

4-6F:

7-8F:

9-10F:

遗迹の大空洞 北:

1-2F:

3-6F:

7F:

8-10F:

山脉の尾根:

1F:

2F:

3F:

4F:

5F:

6-9F:

10F:

11-13F:

邪恶な风穴:

1F:

2-3F:

4F:

5F:

6F:

7F:

8-9F:

10-12F:

13-14F:

15-16F:

化石の穴:

1F:

2-3F:

バレイナのほら穴:

1F:

2F:

3F:

4-5F:

封印の洞穴：

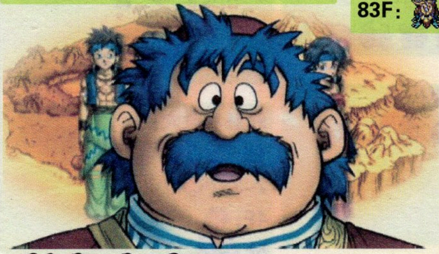
28F：
38F：
46F：
51F：
52F：
55F：
59F：
64F：
69F：
72F：
79F：
81F：
86F：
87F：
91F：
92F：

异世界：

12F：
36F：
41F：
61F：
66F：
71F：
76F：
82F：
83F：

不思议の宝物库：

1F：
2F：
3F：
6F：
11F：
16F：
17F：
27F：
29F：
30F：
36F：
37F：
38F：
41F：
49F：
使用杂草后有一定几率出现：

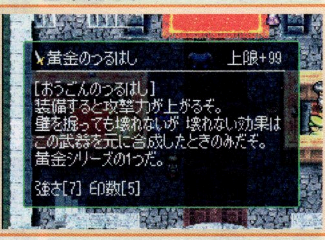


装备合成

在研究装备合成之前，我们首先得了解一下合成的一些基本概念。

合成属性

装备都具有两个属性，那就是强（武器的攻击力）和印（可以容纳的特殊能力数量），每样装备的两个属性都是一个固定值，不过可以通过异种合成的方式提高值的上限。



合成方法

1、把女王的病医好后，在城中道具店后面屋子里面的老头可以合成。

2、利用特殊的怪物合成，把需要合成的武器或道具丢给它吃掉，然后杀掉它。

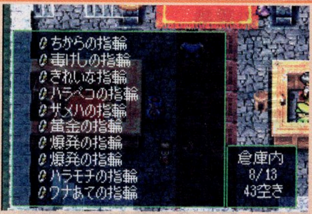
3、利用合成之壶。

合成类型

1、同种合成

这是最基础的合成方式，可以通过合成之壶或让道具店老头按20000/次的费用合成，合成材料必须是同类型，例如剑只能和剑；盾和盾；指轮和指轮。





2、**异种合成**

这是合成中最主要的部分，本来一些不同的东西是无法合成的，必须通过特别的怪物，才可以把武器或防具和其他的道具合成一件新的装备，该装备将拥有额外的属性。

异种合成类型列表

材料	印	效果
装备 + 白纸卷	印	增加一个印数，剑最大10；盾最大6；指环最大6；爪无
武器 + ちからの指轮	强	武器强度稍微上升
武器 + ふつうの指轮	スライム	史莱姆系怪物大伤害
武器 + いかずちの杖	雷	全部伤害提升（每一个印提高5）
武器 + おびえの杖	恐	被攻击的怪物进入胆怯状态
武器 + かなしばりの杖	缚	被攻击怪物定身（推荐）
武器 + メダパニの杖	乱	被攻击怪物混乱（推荐）
武器 + ラリホーの杖	眠	被攻击怪物催眠（推荐）
武器 + ワナの卷物	泥	挥动方向制造陷阱
武器 + 铁化のたね	铁	被攻击怪物铁化
武器 + バーサーカーのたね	狂	被攻击怪物狂暴
武器 + ルーラ草	ルーラ	被攻击怪物瞬间移动
盾 + きれいな指轮	—	卖价变成10000

合成怪物选择

这是合成中最主要的部分，本来一些不同的东西是无法合成的，必须通过特别的怪物，才可以把武器或防具和其他的道具合成一件新的装备，该装备将拥有额外的属性。

バブリン系怪物最多吃两个道具　バブリン系怪物最多吃两个道具　ポムポムボム可以吃四个道具

合成材料选择

(1)剑类

基础剑选择

作为合成基础，高攻的剑是首要的选择，而其中以攻击最强的剑**ロトの**剑最佳，因为**ロトの**剑的基础攻击就高达50，并且拥有印数为5，可以通过加白纸卷的异种合成方式把印数加到10。

合成项目

首先推荐异种合成中的三个状态攻击[缚][乱][眠]，特别是[缚]，非常好用。在同种合成中，一回合中可以攻击两次的はやぶさの剑；容易出会心一击的デスストーカーの斧；100%命中的必中の剑；攻击时能回复HP的奇迹の剑等为首选，这些珍贵的剑可以参照下面的装备获取表取得，另外还可以加入针对怪物类型的属性，不过相对前面属性就次要很多了。值得注意的是，可攻击8个方向的剑：**キラーヘッド**是不能参与合成的，而诸如具有[掘]属性有使用次数和攻击中强度会减弱的剑也不要参与合成。

(2)盾类

基础盾的选择

和剑类似，高防的盾才是首要的选择，最强的盾是ロトの盾，防御高达50，通过白纸卷异种合成可把印数加到6，另外，印之盾也是不错的基础盾选择，虽然防御不足，但配合剑的封印效果可以封掉怪物的特技，非常好用。ロトの盾要到不可思议宝物库的98层获得，而印之盾则可以在游戏开始选择男孩做同伴，通关后获得，当然也可以到封印洞穴的80层拿。

合成项目

作为以防御为主的盾，最主要的是加入某些特别攻击的防御，例如爆炸伤害减半的爆发よけの盾，反弹1#3攻击的やいばの盾也可以考虑，不过对于会分身的敌人千万别用，而诸如会减强度的使いすての盾也不要合成。

(3)指轮

指轮的基础选择并不重要，尽量选择印数高并具备所需特性的指轮即可。而属性合成方面，由于指轮的种类非常丰富，所以花样也比较多，没有所谓的最强，在有限的六种能力中，能看到本层怪物的位置的透视の指轮；容易会心一击的会心の指轮；能在水面上行走的通过の指轮等特殊能力都是非常实用的，其次为一些状态防御能力的指轮，而诸如识别道具的インパスの指轮；在迷宫内买东西可以便宜的值切りの指轮等不需合成，单独使用即可。值得注意的是，诸如会随机爆炸的爆发の指轮，虽然容易回避攻击，但受到炎系攻击会变形的纸一重の指轮等千万别进行合成，这类能力的指轮的能力比较有针对性，合成反而会造成很坏的效果。

具体的武器、防具、道具的名称和属性在上期杂志已经有了详细的列表，下面给大家附上一份全道具获得地点列表。（说明：床＝位于地面上；壁＝藏于墙壁中（通道中用快速移动，中途停下表示壁中有道具）；店＝在商店里购买；变化の壶＝需要通过变化の壶得来的道具。）

全道具入手地点列表

特鲁尼克的武器

名称
#入手地点

アイスソード
#封印の洞くつ（店）

ウインドスピアー
#さんご礁の神殿回廊（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

エリミネーターの斧
#エリミネーター掉落（封印、异世界洞穴）
#グレートバレイナ城（必须通关后）

黄金のつるはし
#异世界の迷宫（第98层的宝物部屋）

おおきづち
/灯台の地下室（床）
/封印の洞くつ（床）
/异世界の迷宫（床）

オーシャンロッド
/海底の家武器屋（海龙岛の遗迹通过前以2800G购买）
/さんご礁の神殿回廊（床）
/封印の洞くつ（床）
/异世界の迷宫（床）

奇迹の剑
/不思议の宝物库（第80层的宝物部屋）

キラーヘッド
/封印の洞くつ（床）

名称
#入手地点

金の剑
#海底山地顶上部（床）
#海龙の遗迹（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

グレイトソード
#异世界の迷宫（床）

钢铁の剑
#海底山地ふもと（床）
#海底山地顶上部（床）
#海龙の灯台（以1800G购买）
#海龙の遗迹（床）
#灯台の地下室（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#グレートバレイナ城下町（以1800G购买）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

ゴールドウイップ
#斗技场の景品（40000 Coin获得）

こんぼう
#グレートバレイナ城下町（1000G购得）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

さきぼそりの剑
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

シヤドーブレイク
#海底の家武器屋（海龙岛の遗迹通过前以20000G购买）

ストレイトソード
#不思议の宝物库（第75层的宝物部屋）

スパークソード
#斗技场の景品（20000 Coin获得）

せいぎのそろばん
#异世界の迷宫（床）

ゾンビキラー
#灯台の地下室（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

つるはし
#海底山地ふもと（床）
#海底山地顶上部（床）
#海龙の灯台（1000G购得）
#海龙の遗迹（床）
#灯台の地下室（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

デーモンバスター
#海龙岛の遗迹（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

デスストーカーの斧
#デスストーカ-掉落（封印の洞）

铁の斧
#さんご礁の神殿广間（床）
#神殿の小部屋（1200G购得）
#さんご礁の神殿回廊（床）
#海底山地ふもと（床）
#海底山地の休憩所（1200G购得）
#海龙の遗迹（床）
#灯台の地下室（床）
#グレートバレイナ城下町（1200G购得）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

铜の剑
#谜のほら穴（床）
#南海の地下道（床）
#さんご礁の神殿广间（床）
#海龙の遗迹（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

ドールクラッシヤー
#海龙岛の遗迹（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

ドラゴンキラー
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

名称
#入手地点

如意棒
#メダル王の城(用10个小金币找国王交换)

はぐれメタルの剑
#邪悪な风穴(店)
#封印の洞くつ(床)
#异世界の迷宫(床)

はやぶさの剑
#不思议の宝物库(第85层的宝物部屋)

必中の剑
#封印の洞くつ(壁)

封の剑
#异世界の迷宫(第90层的宝物部屋)

ブレッドハンド
#斗技场の景品(60000 Coin获得)

ベビーフォーク
#封印の洞くつ(从店主的店里购买)

ボンバーキラー
#グレートバレイナ城下町(8000G购得)
#异世界の迷宫(床)

魔法の剑
#マダム・グラゴスのバザー道具屋(1200G购得)

メタルキングの剑
#メダル王の城(用40个小金币找国王交换)

妖剑かまいたち
#灯台の地下室(床)
#遗迹の大空洞南(床)
#メダル王の城(用5个小小金币找国王交换)

ライフドレイン
#封印の洞くつ(壁)

ルカナンソード
#封印の洞くつ(床、壁)

ロトの剑
#封印の洞くつ(第98层的宝物部屋)

特鲁尼克的盾

印の盾
#封印の洞穴(第80层的宝物部屋)
#ロサ(男孩)加入后,迷宫内调查道具"宝の地图"的說明,之后到ブチット族の村某个木下获得

黄金の盾
#封印の洞くつ(第90层的宝物部屋)

木の盾
#谜のほら穴(床)
#封印の洞くつ(床)

クロムシールド
#灯台の地下室(床)
#封印の洞くつ(床)

钢铁の盾
#グレイトバレイナ城下町武器屋(3000G购得)
#封印の洞くつ(床)

こうらの盾
#海底山地山顶部(床)
#封印の洞くつ(床)

真红の盾
#遗迹の大空洞南(床)
#封印の洞くつ(床)

青铜の盾
#さんご礁の神殿广间(床)
#封印の洞くつ(床)

使いすての盾
#封印の洞くつ(店、壁)

爆发よけの盾
#海底山地山顶部(床)
#封印の洞くつ(床)

はぐれメタルの盾
#遗迹の大空洞南(店)
#邪悪な风穴(床)
#封印の洞くつ(床)
#异世界の迷宫(店)

ホワイトクロス
#封印の洞くつ(店)

メタルキングの盾
#メダル王の城(用50个小金币找国王交换)

やいばの盾
#グレイトバレイナ城下町武器屋(4000G购得)
#封印の洞くつ(床)

名称
#入手地点

ラウンドシールド
#グレイトバレイナ城下町武器屋（2000G购得）
#封印の洞くつ（床）

ロトの盾
#不思议の宝物库（第98层的宝物部屋）

波波罗的爪

うみどりの爪
#マダム・グラコスのバザー（2500G购得）

エレファントクロウ
#斗技场の景品（奖品）

银の爪
#マダム・グラコスのバザー（20000G购得）

クロウアンドレア
#マダム・グラコスのバザー（矮人族全部救出后找宝座怪物王要）
#封印の洞くつ（46层以后的壁中）

ゴールドクロウ
#化石のほら穴（壁）

指轮

伤みよけの指轮
#密林岛の发掘场（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

命の指轮
#不思议の宝物库（第56层的壁上）

インパスの指轮
#不思议の宝物库（第90层的宝物部屋）

うけながしの腕轮
#メダル王の城（用20个小金币找国王交换）

远投の指轮
#遗迹の大空洞北（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

黄金の指轮
#封印の洞くつ（第60层的宝物部屋）

会心の指轮
#山脉の尾根（床）

回复の指轮
#グレートバレイナ城宝物库

纸一重の指轮
#不思议の宝物库（第40层的宝物部屋）

きれいな指轮
#さんご礁の神殿广间（床）
#さんご礁の神殿回廊（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#山脉の尾根（床）
#神々の道（床）
#试练の道（床）
#密林岛の发掘场（床）

混乱よけの指轮
#遗迹の大空洞北（床）
#山脉の尾根（床）
#マダム・グラコスのバザ-指轮专门店（3000G购得）
#密林岛の发掘场（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

ザメハの指轮
#异世界の迷宫（床）

しあわせの指轮
#异世界の迷宫（床）

しにがみの指轮
#幻の洞くつ（床）

シャドーの指轮
#幻の洞くつ（第70层的宝物部屋）
#不思议の宝物库（第80层的壁上）

石像よけの指轮
#不思议の宝物库（第80层的壁上）

たれ流しの指轮
#异世界の迷宫（床）

ちからの指轮
#さんご礁の神殿广间（床）
#さんご礁の神殿回廊（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#山脉の尾根（床）
#神々の道（床）
#试练の道（床）
#マダム・グラコスのバザ-指轮专门店（5000G购得）
#密林岛の发掘场（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

名称
#入手地点

通过の指轮
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

痛恨の指轮
#异世界の迷宫（床）

透视の指轮
#遗迹の大空洞南（床）
#试练の道（床）
#封印の洞くつ（床）

とうぞくの指轮
#不思议の宝物库（第70层的店主处购买）

毒けしの指轮
#遗迹の大空洞南（床）
#山脉の尾根（床）
#试练の道（床）
#マダム・グラコスのバザー指轮专门店（5000G购得）
#密林岛の发掘场（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

ドラゴンの指轮
#山脉の尾根（床）
#异世界の迷宫（床）

投げ名人の指轮
#异世界の迷宫（变化の壶）

人形よけの指轮
#遗迹の大空洞北（床）
#山脉の尾根（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

值切りの指轮
#斗技场の景品（60000 Coin获得）

眠らずの指轮
#遗迹の大空洞北（床）
#密林岛の发掘场（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

诅いよけの指轮
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

爆发の指轮
#遗迹の大空洞南（床）
#山脉の尾根（床）
#试练の道（床）
#マダム・グラコスのバザー指轮专门店（5000G购得）
#密林岛の发掘场（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

はね返しの指轮
#不思议の宝物库（第95层的宝物部屋）

ハラペコの指轮
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

ハラヘラズの指轮
#幻の洞くつ（第30层的宝物部屋）
#不思议の宝物库（第56层的壁上）

ハラ守りの腕轮
#山脉の尾根（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

ハラモチの腕轮
#遗迹の大空洞南（床）
#山脉の尾根（床）
#神々の道（床）
#试练の道（床）
#マダム・グラコスのバザー指轮专门店（5000G购得）
#密林岛の发掘场（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

ファイターリング
#不思议の宝物库（第56层的壁上）

ふしぎ投げの指轮
#异世界の迷宫（床）

ふつうの指轮
#マダム・グラコスのバザー道具屋（5000G购得）

へた投げの指轮
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

まがりの指轮
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

魔封じの指轮
#不思议の宝物库（第71层店主处购买）

まもりの指轮
#不思议の宝物库（第56层的壁上）

みかわしの指轮
#不思议の宝物库（第56层~79层的壁上）

見切りの指轮
#异世界の迷宫（变化の壶）

ミニデーモンの指轮
#密林岛の发掘场（床）
#化石のほら穴（变化の壶）
#封印の洞くつ（床）

名称
#入手地点

ルーラの指轮
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

技封じの指轮
#不思议の宝物库（店主处购买）

ワナあての指轮
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

ワナぬけの指轮
#不思议の宝物库（第80层的壁上）

卷物

イオの卷物
#封印の洞くつ（床）

祈りの卷物
#不思议の宝物库（第70层的宝物部屋）

インパスの卷物
#异世界の迷宫（床）

うしろむきの卷物
#灯台の地下室（床）
#封印の洞くつ（床）

炎上の卷物
#さんご礁の神殿广间（床）
#神殿の小部屋道具屋（400G购得）
#さんご礁の神殿回廊（床）
#海底山地ふもと（床）
#灯台の地下室（床）
#封印の洞くつ（床）

黄金の纸切れ
#不思议の宝物库（第98层的宝物部屋）
#异世界の迷宫（第80层的宝物部屋）

大风の卷物
#异世界の迷宫（床）

大部屋の卷物
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

かなしばりの卷物
#さんご礁の神殿回廊（床）
#海底山地ふもと（床）
#海底山地顶上部（床）
#灯台の地下室（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#コスタリベラ卷物专门店（650G购得）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

银のたてごとの卷物
#异世界の迷宫（床）

くちなしの卷物
#异世界の迷宫（床）

ザオラルの卷物
#さんご礁の神殿回廊（床）
#海底山地ふもと（床）
#海底山地顶上部（床）
#灯台の地下室（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#コスタリベラ卷物专门店（650G购得）
#封印の洞くつ（床）

时限爆弹の卷物
#さんご礁の神殿广间（床）
#灯台の地下室（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#封印の洞くつ（床）

地狱耳の卷物
#封印の洞くつ（床）

シャナクの卷物
#封印の洞くつ（床）

スカラの卷物
#さんご礁の神殿回廊（床）
#灯台の地下室（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#封印の洞くつ（床）

すてみの卷物
#海底山地ふもと（床）
#海底山地顶上部（床）

砂柱の卷物
#海底山地ふもと（床）
#海底山地休憩所道具屋（400G购得）
#海底山地顶上部（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#封印の洞くつ（床）

圣域の卷物
#海底山地ふもと（床）
#海底山地顶上部（床）
#灯台の地下室（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#封印の洞くつ（床）

圣域の卷物
#封印の洞くつ（床）

千里眼の卷物
#コスタリベラ卷物专门店（650G购得）
#封印の洞くつ（床）

ダイバクハツの卷物
#灯台の地下室（床）

チキンの卷物
#异世界の迷宫（床）

中部屋の卷物
#封印の洞くつ（床）

壶强化の卷物
#异世界の迷宫（床）

トラマナの卷物
#灯台の地下室（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#コスタリベラ卷物专门店（650G购得）
#封印の洞くつ（床）

ニフラムの卷物
#异世界の迷宫（第31层之后的地面上）
#异世界の迷宫（第76层后用变化の壶）

バイキルトの卷物
#さんご礁の神殿广间（床）
#灯台の地下室（床）
#封印の洞くつ（床）

白纸の卷物
#邪恶な风穴（12~14层用变化の壶）
#异世界の迷宫（床）

バクスイの卷物
#灯台の地下室（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#封印の洞くつ（床）

はりつけの卷物
#遗迹の大空洞南（床）
#封印の洞くつ（床）

パルプンテの卷物
#封印の洞くつ（第75层的地面）

名称
#入手地点

パワーアップの巻物	水がれの巻物	ルカナンの巻物
#さんご礁の神殿回廊（床）	#さんご礁の神殿广间（床）	#さんご礁の神殿广间（床）
#海底山地ふもと（床）	#さんご礁の神殿回廊（床）	#海底山地ふもと（床）
#海底山地顶上部（床）	#封印の洞くつ（床）	#海底山地顶上部（床）
#灯台の地下室（床）	メタパニの巻物	#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞南（床）	#异世界の迷宫（床）	#コスタリベラ巻物专门店（650G购得）
#コスタリベラ巻物专门店（650G购得）	メッキの巻物	#封印の洞くつ（床）
#封印の洞くつ（床）	#封印の洞くつ（床）	レミーラの巻物
パンの巻物	モンスターの巻物	#コスタリベラ巻物专门店（650G购得）
#封印の洞くつ（床）	#异世界の迷宫（第21层之后的地面上）	#封印の洞くつ（床）
ひきよせの巻物	#异世界の迷宫（第50层之后的地面上）	ワナけしの巻物
#封印の洞くつ（床）	リレミトの巻物	#海底山地ふもと（床）
冰结の巻物	#南海の地下道（床）	#海底山地顶上部（床）
#さんご礁の神殿回廊（床）	#海底の家道具屋（通过海龙の灯台前以100G购买）	#灯台の地下室（床）
#海底山地ふもと（床）	#さんご礁の神殿广间（床）	#封印の洞くつ（床）
#海底山地顶上部（床）	#神殿の小部屋道具屋（100G购得）	ワナ作动の巻物
#灯台の地下室（床）	#さんご礁の神殿回廊（床）	#幻の洞くつ
#遗迹の大空洞南（床）	#海底山地ふもと（床）	ワナの巻物
#封印の洞くつ（床）	#海底山地休憩所道具屋（100G购得）	#异世界の迷宫（床）
拾えずの巻物	#海底山地顶上部（床）	まものいそぎの巻物
#异世界の迷宫（床）	#海龙の灯台道具屋（100G购得）	#异世界の迷宫（床）
ふはつの巻物	#灯台の地下室（床）	まものしばりの巻物
#封印の洞くつ（床）	#遗迹の大空洞南（床）	#さんご礁の神殿回廊（床）
ベホマラーの巻物	#コスタリベラ巻物专门店（100G购得）	#遗迹の大空洞南（床）
#异世界の迷宫（床）	#神々の道（床）	#封印の洞くつ（床）
变身の巻物	#试练の道（床）	
#幻の洞くつ	#マダム・グラコスのバザー道具屋（100G购得）	
	#密林の墓场（床）	
	#封印の洞くつ（床）	
	#异世界の迷宫（床）	

草、种

胃扩张のたね	踊り草	かなしばりのたね
#封印の洞くつ（床）	#灯台の地下室（床）	#いざないの洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）	#遗迹の大空洞南（床）	#海龙の遗迹（床）
胃下垂のたね	#遗迹の大空洞北（床）	#遗迹の大空洞南（床）
#异世界の迷宫（床）	#コスタリベラ道具屋（通关前以100G购得）	#遗迹の大空洞北（床）
胃缩小のたね	#试练の道（床）	#魔物のほら穴（床）
#异世界の迷宫（床）	#密林の墓场（床）	#神々の道（床）
命の草	#封印の洞くつ（床）	#试练の道（床）
#异世界の迷宫（床）	#异世界の迷宫（床）	#密林の墓场（床）
黄金の草	火炎草	#封印の洞くつ（床）
#封印の洞くつ（第40层的宝物部屋）	#谜のほら穴（床）	#异世界の迷宫（床）
弟切草	#いざないの洞くつ（床）	杂草
#异世界の迷宫（床）	#南海の地下道（床）	#遗迹の大空洞北（床）
#魔物の巢（第12层的宝物部屋）	#海底の家道具屋（海龙の灯台通过前以100G购得）	#山脉の尾根（床）
	#封印の洞くつ（床）	#密林の墓场（床）
	#异世界の迷宫（床）	#异世界の迷宫（床）

名称
#入手地点

しあわせのたね
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）
#バリナボ村
#プチット族の村
#はぐれメタル落掉

しんぴの草
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

すばやさのたね
#南海の地下道（床）
#灯台の地下室（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#コスタリベラ道具屋
（通关前以350G购得）
#魔物のほら穴（床）
#神々の道（床）
#试练の道（床）
#密林の墓场（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

世界树の叶
#いざないの洞くつ（床）
#南海の地下道（床）
#海龙の遗迹（床）
#灯台の地下室（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#魔物のほら穴（床）
#神々の道（床）
#试练の道（床）
#プチット族の村道具屋
（封印の洞くつ第21楼突破后以1500G购得）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）
#异世界の迷宫（壁）

ちからのたね
#バリナボ村
#密林の小屋
#异世界の迷宫（店）

でたらめ草
#封印の洞くつ（床）
#世界の迷宫（床）

铁化のたね
#南海の地下道（床）
#海龙の遗迹（床）
#灯台の地下室（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#コスタリベラ道具屋
（通关前以200G购得）
#神々の道（床）
#试练の道（床）
#密林の墓场（床）
#封印の洞くつ（床）

毒けし草
#谜のほら穴（床）
#南海の地下道（床）
#海龙の遗迹（床）
#遗迹の休憩所
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#コスタリベラ道具屋
（通关前以300G购得）
#魔物のほら穴（床）
#神々の道（床）
#试练の道（床）
#密林の墓场（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

毒草
#试练の道（床）
#密林の墓场（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

バーサーカーのたね
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

ふこうのたね
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

まどわし草
#南海の地下道（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#试练の道（床）
#密林の墓场（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

めぐすり草
#海龙の遗迹（床）
#灯台の地下室（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#神々の道（床）
#试练の道（床）
#密林の墓场（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

目覚まし草
#灯台の地下室（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#试练の道（床）
#密林の墓场（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

メダパニ草
#试练の道（床）
#密林の墓场（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

めつぶし草
#灯台の地下室（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#试练の道（床）
#密林の墓场（床）
#异世界の迷宫（床）

药草
#コスタリベラ
#グレートバレイナ城下町
#魔物の巢（第12楼的宝物部屋）
#メタルスライム掉落
#异世界の迷宫（床）

ラリホー草
#谜のほら穴（床）
#いざないの洞くつ（床）
#南海の地下道（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#神々の道（床）
#试练の道（床）
#密林の墓场（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

名称
#入手地点

ルーラ草
#谜のほら穴（床）
#いざないの洞くつ（床）
#海龙の遗迹（床）
#灯台の地下室（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#コスタリベラ道具屋（通关前以100G购得）
#魔物のほら穴（床）
#神々の道（床）
#试练の道（床）
#密林の墓场（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

杖

いかずちの杖
#南海の地下道（床）
#海底の家（海龙の灯台通过前以800G购得）
#神殿の小部屋（800G购得）
#海底山地休憩所（800G购得）
#密林の墓场（床）
#邪恶な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）

イカリの杖
#密林の墓场（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

痛みわけの杖
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

一时しのぎの杖
#邪恶な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

黄金の杖
#メダル王の城（用60个小金币找国王交换）

大损の杖
#异世界の迷宫（床）

おびえの杖
#山脉の尾根（床）
#试练の道（床）
#邪恶な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

风の杖
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#山脉の尾根（床）
#试练の道（床）
#邪恶な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

かなしばりの杖
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#邪恶な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

きとうしの杖
#コスタリベラ杖专门店（3000G购得）
#きとうし掉落

クオーターの杖
#コスタリベラ道具屋
（通关后以2000G购得）
#密林の墓场（床）
#邪恶な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

草うけの杖
#不思议の宝物库（第50层的宝物部屋）

草なげの杖
#不思议の宝物库（第60层的宝物部屋）

げんじゅつしの杖
#コスタリベラ杖专门店（8000G购得）

ゴッドスパークの杖
#把火柱、冰柱、风、砂柱の杖进行合成

转ばぬ先の杖
#封印の洞くつ（床）

ザキの杖
#いけにえのほら穴（床）

砂柱の杖
#海底山地ふもと（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#山脉の尾根（床）
#试练の道（床）
#邪恶な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

とびつきの杖
#さんご礁の神殿回廊（床）
#海底山地ふもと（床）
#海底山地顶上部（床）
#コスタリベラ道具屋（通关后以800G购得）
#神々の道（床）
#试练の道（床）
#密林の墓场（床）
#邪恶な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

ドルイドの杖
#コスタリベラ杖专门店（6000G购得）
#ドルイド掉落

トンネルの杖
#さんご礁の神殿广间（床）
#海底山地ふもと（床）
#海底山地顶上部（床）
#神々の道（床）
#试练の道（床）
#邪恶な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

バーサーカーの杖
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

场所替えの杖
#さんご礁の神殿广间（床）
#さんご礁の神殿回廊（床）
#海底山地ふもと（床）
#海底山地顶上部（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#コスタリベラ道具屋(通关后以800G购得)
#山脉の尾根（床）
#神々の道（床）
#密林の墓场（床）
#邪恶な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

バシルーラの杖
#コスタリベラ杖专门店（800G购得）
#邪恶な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

名称
#入手地点

バシルーラの杖
#コスタリベラ杖专门店（800G购得）
#邪悪な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

万能の杖
#山脉の尾根（床）
#マダム・グラコスのバザー道具屋（3000G购得）
#邪悪な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

ピオリムの杖
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

ひきよせの杖
#神々の道（床）
#试练の道（床）
#邪悪な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

火柱の杖
#海底山地ふもと（床）
#海底山地顶上部（床）
#山脉の尾根（床）
#邪悪な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

冰柱の杖
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#山脉の尾根（床）
#试练の道（床）
#邪悪な风穴（床）
#异世界の迷宫（床）

封印の杖
#邪悪な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

ふきとばしの杖
#さんご礁の神殿广间（床）
#さんご礁の神殿回廊（床）
#海底山地ふもと（床）
#海底山地顶上部（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#コスタリベラ道具屋（通关后以2000G购得）
#魔物のほら穴（床）
#神々の道（床）
#密林の墓场（床）
#邪悪な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

分裂の杖
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

へんげの杖
#邪悪な风穴（床）
#异世界の迷宫（床）

ホイミの杖
#いざないの洞くつ（床）
#南海の地下道（床）
#海底の家（海龙の灯台通过前以500G购得）
#さんご礁の神殿广间（床）
#神殿の小部屋（500G购得）
#海底山地休憩所（500G购得）
#海龙の灯台（500G购得）
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#山脉の尾根（床）
#魔物のほら穴（床）
#试练の道（床）
#密林の墓场（床）
#邪悪な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

ボミオスの杖
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#山脉の尾根（床）
#神々の道（床）
#密林の墓场（床）
#邪悪な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

マヌーサの杖
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#山脉の尾根（床）
#试练の道（床）
#邪悪な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

丸得の杖
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

身代わりの杖
#山脉の尾根（床）
#邪悪な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

ミミックの杖
#封印の洞くつ（床）

メダパニの杖
#山脉の尾根（床）
#试练の道（床）
#密林の墓场（床）
#邪悪な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

モノカの杖
#いけにえのほら穴（床）

もろはの杖
#さんご礁の神殿广间（床）
#さんご礁の神殿回廊（床）
#海底山地ふもと（床）
#海底山地顶上部（床）
#海龙の灯台（1000G购得）
#コスタリベラ道具屋（通关后以1000G购得）
#山脉の尾根（床）
#魔物のほら穴（床）
#神々の道（床）
#试练の道（床）
#密林の墓场（床）
#邪悪な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

ようじゅつしの杖
#コスタリベラ杖专门店（4000G购得）
#ようじゅつし掉落

名称
#入手地点

ラリホーの杖
#さんご礁の神殿回廊（床）
#海底山地ふもと（床）
#海底山地顶上部（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#山脉の尾根（床）
#魔物のほら穴（床）
#神々の道（床）
#密林の墓场（床）
#邪恶な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

ルカニの杖
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#コスタリベラ道具屋
（通关后以1200G购得）
#山脉の尾根（床）
#魔物のほら穴（床）
#试练の道（床）
#密林の墓场（床）
#邪恶な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

レミーラの杖
#コスタリベラ道具屋
（通关后以800G购得）
#密林の墓场（床）
#邪恶な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

レムオルの杖
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

壶

インパスの壶
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

うそつきの壶
#异世界の迷宫（床）

黄金の壶
#封印の洞くつ（第70层的宝物部屋）

回复の壶
#谜のほら穴（床）
#いざないの洞くつ（床）
#南海の地下道（床）
#海底の家道具屋（海龙岛の遗迹通过前以1000G购得）
#さんご礁の神殿广间（床）
#神殿の小部屋（1000G购得）
#さんご礁の神殿回廊（床）
#海底山地ふもと（床）
#海底山地休憩所（1000G购得）
#海底山地顶上部（床）
#海龙の灯台道具屋（1000G购得）
#海龙岛の遗迹（床）
#灯台の地下室（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#山脉の尾根（床）
#魔物のほら穴（床）
#神々の道（床）
#密林の墓场（床）
#密林岛の发掘岛（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

火药壶
#南海の地下道（床）
#さんご礁の神殿广间（床）
#さんご礁の神殿回廊（床）
#海底山地ふもと（床）
#海底山地顶上部（床）
#海龙岛の遗迹（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

草の神の壶
#山脉の尾根（床）
#神々の道（床）
#试练の道（床）
#密林の墓场（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

合成の壶
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

祝福の壶
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

すいこみの壶
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#山脉の尾根（床）
#密林の墓场（床）
#密林岛の发掘岛（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

仓库の壶
#さんご礁の神殿广间（床）
#さんご礁の神殿回廊（床）
#海底山地ふもと（床）
#海底山地顶上部（床）
#灯台の地下室（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#山脉の尾根（床）
#神々の道（床）
#试练の道（床）
#密林の墓场（床）
#密林岛の发掘岛（床）
#封印の洞くつ（床）

大炮の壶
#异世界の迷宫（床）

とじこめの壶
#海龙岛の遗迹（床）
#灯台の地下室（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#山脉の尾根（床）
#密林の墓场（床）
#密林岛の发掘岛（床）
#邪恶な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

诅いの壶
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

ふつうの壶
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）

へんげの壶
#灯台の地下室（床）
#山脉の尾根（床）
#异世界の迷宫（床）
保存の壶
#いざないの洞くつ（床）
#南海の地下道（床）
#海底の家道具屋（海龙岛の遗迹通过前以1500G购得）
#さんご礁の神殿广间（床）
#神殿の小部屋（1500G购得）
#さんご礁の神殿回廊（床）
#海底山地ふもと（床）
#海底山地休憩所（1500G购得）
#海底山地顶上部（床）
#海龙の灯台道具屋（1500G购得）
#海龙岛の遗迹（床）
#灯台の地下室（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#山脉の尾根（床）
#魔物のほら穴（床）
#神々の道（床）
#密林の墓场（床）
#异世界の迷宫（床）
まもののの壶
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#神々の道（床）
#试练の道（床）
#マダム・グラコスのバザー道具屋（3000G购得）
#密林の墓场（床）
#密林岛の发掘岛（床）
#邪恶な风穴（床）
#异世界の迷宫（床）
水がめ
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）
ワープの壶
#封印の洞くつ（店）
#幻の洞くつ（床）

飞行道具

黄金の矢
#封印の洞くつ50Fの宝物部屋
会心の矢
#封印の洞くつ（壁）
木の矢
#海底山地顶上部（床）
#灯台の地下室（床）
#コスタリベラ武器专门店（200G购得，诅状态）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）
银の矢
#遗迹の大空洞南（床）
#コスタリベラ武器专门店（800G购得，诅状态）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）
铁の矢
#コスタリベラ武器专门店（600G购得，诅状态）
#グレートバレイナ城（600G购得）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）
毒の矢
#封印の洞くつ（床）
ブーメラン
#コスタリベラ武器专门店（120G购得，诅状态）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）
ふきとばしの矢
#封印の洞くつ（壁）
まじんの矢
#封印の洞くつ（壁）
魔法の矢
#斗技场の景品（500 Coin交换）
#封印の洞くつ（壁）
マルチアロー
#グレートバレイナ岛（随机从谜之商人处以2500G购得）
石
#异世界の迷宫（床）

魔法の石
#海底山地ふもと（床）
#海底山地顶上部（床）
#海龙岛の遗迹（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#コスタリベラ武器专门店（750G购得，诅状态）
#山脉の尾根（床）
#试练の道（床）
#密林岛の发掘场（床）
#封印の洞くつ（壁）
ようがん石
#マダム・グラコスのバザー（500G购得）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）
大炮の弹
#グレートバレイナ岛（随机从谜之商人处以2500G购得）
#封印の洞くつ（壁）
#异世界の迷宫（床）

食物

黄金のパン
#通关后在海龙の灯台外拿到"黄金的タテガミ后，到海龙の灯台二楼找阿姨对话
大きなパン
#海底の家道具屋(海龙岛の遗迹通过前以200G购得)
#神殿の小部屋（200G购得）
#海底山地休憩所（200G购得）
#海龙の灯台
#海龙の灯台道具屋（200G购得）
#遗迹の大空洞北（床）
#コスタリベラ
#コスタリベラ道具屋（200G购得）
#山脉の尾根（床）
#神々の道（床）
#试练の道（床）
#密林の墓场（床）
#邪恶な风穴（床）
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）
オニオンブレッド
#たまねぎマン掉落

名称
#入手地点

きよだいなパン
#コスタリベラ道具屋(通关后以300G购得)
#异世界の迷宫（床）
くさったパン
#封印の洞くつ（床）
#异世界の迷宫（床）
くさりきったパン
#封印の洞くつ（床）
パン
#いざないの洞くつ（床）
#南海の地下道（床）
#海底の家さんご礁の神殿回廊（床）
#海底山地ふもと（床）
#海底山地顶上部（床）
#海龙岛の遗迹（床）
#灯台の地下室（床）
#遗迹の大空洞南（床）
#遗迹の大空洞北（床）
#コスタリベラ道具屋(通关前以100G购得)
#山脉の尾根（床）
#魔物のほら穴（床）
#神々の道（床）
#试练の道（床）
#密林の墓场（床）
#邪悪な风穴（床）
魔法のパン
#异世界の迷宫（壁）

其他

ゴールド（钱币）
#各大迷宫
ちいさなメダル（小金币）
#いざないのほこら
#海底の家
#海底山地休憩所
#海龙の灯台
#コスタリベラ（3枚）
#グレートバレイナ城下町（2枚）
#グレートバレイナ城
#マダム・グラコスのバザー
#密林の小屋
钥匙
#いけにえのほら穴（第四层的地下）
#封印の洞くつ（床、壁）
#异世界の迷宫（床）
#幻の洞くつ（床）
#不思议の宝物库（床）

迷宫组曲

熟悉该系列游戏的玩家都应该知道，游戏通关后才算是这个游戏真正的开始，许多隐藏的超强迷宫等着我们，下面主要给大家介绍一下这些通关后的隐藏迷宫。

(1)魔物の巣



等级限制：无
携带道具：可
携带宠物：否
迷宫层数：12
迷宫特色：层出不穷的怪物，会明确标示出哪几层为怪物屋
迷宫位置：通关后密林岛的新出现建筑物

说明

是一个难度很高的纯怪物迷宫，应该尽量避免和怪物作正面冲突，以脱出为主，因为能清楚哪几层是怪物屋，所以充分准备是非常必要的，尽量多带各种状态道具和辅助道具，在最后一层收集了五把钥匙后会得到不少好的道具。

怪物分布



1层 浮游系
2层 水系
3层 状态异常系4层 爆弹系
5层 偷盗系
6层 箭系
7层 杖系
8层 魔法无效系
9层 炎系
10层 僵尸系
11~12层 泥爪石像组合
12层钥匙屋收集五个可获得：スカラの卷物×2、バイキルトの卷物×2、小さなメダル×2、弟切草×1、9000G、药草×2

(2)封印の洞くつ



等级限制：1
道具继承：可带10个
携带宠物：可
迷宫层数：99
迷宫特色：死后全金钱道具消失，第一次为25层，完成后升级为99层。

进入条件：通关后到密林の小屋屋子里的老人对话，记下他说的一段六个假名组成的密码（ヒラケヨハイレ），然后和占卜师的助手对话，接着到グレイドバレナ岛西边沙漠中的那棵树对着门输入密码，进入出现的旋涡后来到一个村子，和村子右上角的长老交谈得知村人都被封印在封印の洞くつ里了。对话完毕后选择"是"，就可以进入封印の洞くつ和异世界の迷宫两大迷宫。



说明

和前作的"不思议迷宫"相当类似的迷宫，是玩家通关后遇到的第一个高难度迷宫，不过迷宫中的装备也是非常好的，这里救了族人后回村可以使用仓库，在迷宫后期能得到大量的黄金类装备，在第98层还能获得本游戏中最强的剑（需要挖墙），完成救人事件后到マダム・グラコスのバサ−和上面宝座上的怪物交谈可获得波波罗最强的爪。

道具分布

20，50层 固定リレミトの巻物、イオの巻物、中部屋の巻物
40层 カギ屋（道具获得条件：カギ1）黄金の草
50层 カギ屋（道具获得条件：カギ1、消泯道具）黄金の矢
60层 カギ屋（道具获得条件：カギ1、水域道具，消泯道具）黄金の指轮
70层 カギ屋（道具获得条件：カギ1、掘墙道具）黄金の壶
80层 カギ屋（道具获得条件：カギ1、ふはつの巻物或ひきよせの杖或ワナけしの巻物）印の盾
90层 カギ屋（道具获得条件：カギ1、しにがみの指轮/水がれの巻物+ひきよせの杖）黄金の盾
98层 カギ屋（道具获得条件：カギ2、水域道具、掘墙道具） ロトの剑

(3)异世界の迷宫

等级限制：1
道具继承：附基本攻击武器和食物
携带宠物：否
迷宫层数：99
迷宫特色：死后全金钱道具消失，途中获得道具全属未识别。
进入条件：和封印の洞くつ进入方法相同。

说明

与前作的"更不思议迷宫"相当类似的迷宫，由于道具也封禁了，所以难度是异常的高，途中获得的道具的利用是闯迷宫的重点，由于道具获得都为未识别状态，试道具是非常重要的，建议大家站在楼梯口来鉴定获得的道具，情况不对就立即下楼，另外如果获得爆发的指轮，在应付大怪物屋时会轻松很多。本迷宫存在不少大怪物屋，并有大量使杖的敌人出现，迷宫中同样存在不少黄金道具。

怪物分布



1~10层 スライム等弱小怪物，第6层开始有道具化ひとくいばこ出现，经验非常多
10~25层 敌人开始变强，主要以透明怪シャドー和高攻怪ゴースト为主
25~35层 僵尸系为主
40~45层 浮游系为主，另外还存在瞬移及倍速怪物
45~60层 水系为主
70~80层 炎系为主，拥有防火指轮ドラゴンの会轻松很多
80~99层 出现强力怪物：キラーブラスター、ランガー、ダースドラゴン、コロマージ等，要充分利用道具

名称
#入手地点

重要道具分布

80层 カギ屋（道具获得条件：カギ1、掘墙道具）黄金の纸切

90层 カギ屋（道具获得条件：カギ1、水域道具/掘墙道具）封の剑

98层 カギ屋（道具获得条件：カギ1）黄金のつるはし

(4)不思议の宝物库

等级限制：无

道具继承：限制20个

携带宠物：可

迷宫层数：99

迷宫特色：宝物巨多，食物巨少，怪物巨强，进入后强制储存，冒险中死亡会维持存储状态，钱和道具全丢失。

进入条件：完成矮人族人救出任务。

说明

拥有大量的珍稀道具的迷宫以及各类梦幻般强壮的怪物，不过对自身的要求也非常高，没有90加成以上的武器和高级别是无法在这里生存的。在90层以后的怪物都是9级以上，不但攻击力超高而且HP和防御也超高，除了技巧外还需要运气才能通过，进迷宫前要多准备仓库之壶（运送宝物）和大量食物（避免饿死）。



道具分布

40层 カギ屋（道具获得条件：カギ1）纸一重の指轮

50层 カギ屋（道具获得条件：カギ1）草うけの杖[1]×4

60层 カギ屋（道具获得条件：カギ1）草なげの杖[1]×3

70层 非カギ屋（道具获得条件：水域道具、掘墙道具）祈りの卷物×4

75层 カギ屋（道具获得条件：カギ3、掘墙道具）ストレイトソード

80层 カギ屋（道具获得条件：カギ1、掘墙道具）奇迹の剑

85层 カギ屋（道具获得条件：カギ2、掘墙道具）はやぶさの剑

90层 カギ屋（道具获得条件：カギ×2、水域道具、消泥道具、掘墙道具）インパスの指轮

95层 カギ屋（道具获得条件：カギ1、掘墙道具）跳ね返しの指轮

98层 カギ（道具获得条件：カギ×2、水域道具、消泥道具、掘墙道具）屋ロトの盾、黄金の纸切れ

(5)まぼろしの洞くつ

等级限制：固定为1

道具继承：否

携带宠物：否

迷宫层数：99

迷宫特色：冒险途中无任何武器和防具，杀死怪物无任何经验，获得道具全为已识别。

进入条件：完成异世界の迷宫和封印の洞くつ后出现。

说明

游戏中难度最高的迷宫，我们的目标只有一个：想尽办法到达楼梯口，因为等级固定为一级，而且无法获得任何武器和防具，几乎所有怪都能对主角造成一击必杀，唯一能依靠的只有迷宫中获得的道具，所以要利用道具尽量提高自己的生存率和避开怪物，另外在迷宫的30层、70层、90层、98层都可以获得指轮。

道具分布

15层 固定リレミトの卷物

30层 カギ屋（道具获得条件：カギ1）ハラヘラズの指轮

70层 カギ屋（道具获得条件：カギ1）シャドーの指轮

90层 カギ屋（道具获得条件：カギ1）石像よけの指轮

98层 カギ屋（道具获得条件：カギ1）泥ぬけの指轮



(6)贤者のほら穴



等级限制：1
道具继承：否
携带宠物：否
迷宫层数：69
迷宫特色：进入后全道具消失，依靠获得的道具猜谜过关，波波罗无法进入。
迷宫位置：海龙岛大陆随机遇到。

介绍

迷宫不是以战斗为主，而是以通过为主，场景中存在的任何道具和场景的样式都和谜题有关，熟悉道具的作用和计算好每一步的作用后，通过这个解谜型迷宫并不难。

(7)仙人のほら穴



等级限制：1
道具继承：否
携带宠物：否
迷宫层数：30
迷宫特色：进入后全道具消失，依靠获得的道具猜谜过关，波波罗无法进入。
迷宫位置：占卜师家出来的岛上随机遇到。

介绍

和贤者迷宫一样，由纯谜题组成，不过谜题数量减少到三十个，难度也稍微大一点，不需要通关就可进入，进入前记得把道具存放起来。

抓怪宝典

1、无作用道具

在邪恶な风穴1~13层和15~16层把药草用ニフラムの卷物根绝ミミック，然后用へんげの壶或モノカの杖进行变化，会有一定几率变出一些副作用或无作用的道具，例如银のたてごとの卷物。

2、白纸变钱

同样是邪恶な风穴，在12~14层对白纸の卷物用へんげの壶变化，可以变出不少钱，不过出迷宫会没收，果然白纸还是白纸……

3、变化怪物

在邪恶な风穴的12~14曾可以用モノカの杖把ちいさなメダル变化成怪物。

4、壶消失

直接阅读脚下壶中的卷物，会造成壶和壶中的所有道具消失，只留下读的该卷物，大家要小心。

5、关于祝福

读祝福状态的パルプンテの卷物，祝福状态的しあわせのた/弟切草/命の草/药草/ちからのたね+祝福状态的草うけの杖/草なげの杖可快速为自己或仲间升级加能力，祝福状态的しあわせのた/弟切草/命の草/药草/ちからのたね+草の神の壶可大范围的给仲间升级加能力，利用草时可用しんぴの草加强效果（魔法无效系使用草の神の壶或草投掷有效，魔法投掷躲避系与魔法投掷2点伤害系全无效）

尾声

这绝对是一款几乎可以无穷无尽地玩的游戏，其高研究性可以让人深陷其中难以自拔，所以希望广大还没有拔出来的Fans来信踊跃和我讨论这款不可思议的游戏。

GB游戏怀旧

勇者斗恶龙怪兽篇 特瑞的神奇王国

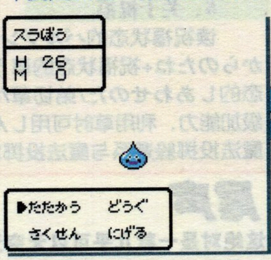
推出时间：1998年　厂商：ENIX　游戏类型：RPG



话说当年的电玩RPG领域，Square和Enix是公认最强的两家RPG制作公司。Square以系统求新求变、画面越做越华丽的“《最终幻想》系列”为主打，风靡了整个地球。而Enix也凭着稳扎稳打的系统、朴实中透着感人剧情的“《勇者斗恶龙》系列”，被赋予了日本国民级RPG制作公司的冠冕。在那个时候，每当谈到Square的《FF》和Enix的《DQ》时，玩家们就好像谈到了SFC与MD、PS与SS一样，总是津津乐道地拿二者比个高低。当然，最终Square和Enix的合并事件还真是让人大跌眼镜……

Square率先在GB上成功制作了如“《魔界塔士SAGA》系列”、《圣剑传说》这样的原创经典RPG游戏，而与Square争夺RPG老大位置的Enix在当时却并没有在GB上推出过任何像样的原创RPG游戏，甚至连FC版《勇者斗恶龙》的移植作都没有，取而代之的只是一些连小品级游戏都称不上的无聊垃圾游戏。这段时期，掌机DQ迷们也许是过着人生中最郁闷的日子。然而到了98年，Enix趁着掌机上一股由《口袋妖怪》掀起的育成RPG之风，终于为广大的掌机DQ迷推出了《勇者斗恶龙怪兽篇》。听名字就可以猜出，该游戏只是系列的一个外传而已。但不可否认，《勇者斗恶龙怪兽篇》散发的光芒在当时GB上足以盖过除了任天堂的《口袋妖怪》之外的任何同类游戏，这也是Enix第一次向掌机玩家展现了一个RPG大公司应有的风范。

游戏的剧情大致为，在一个晚上，孩提时代的《勇者斗恶龙4》主角特瑞和他的姐姐被挟持到了一个由大树构成的王国，并由此展开了一段神奇的冒险。咋看起来感觉剧情着实落了俗套，那么本作究竟凭什么能够取得不输给“《口袋妖怪》系列”的成功呢？那就是——系统。本作系统最大的亮点：配合（繁衍后代）。通过不同种族怪兽的配合，玩家可以孵化出各种各样的新怪兽，并且下一代会继承上一代的技能、性格，成长极限也会随之提高，这样玩家就会像为了完成怪兽图鉴而在《口袋妖怪》中到处抓怪一样地在本作中随时生小怪从而完成图鉴并使自己的怪兽达到最强。而级别越高生出的小怪的能力越高使得本作在两位玩家对战时，即使两人队伍中拥有同样的怪兽并且等级相同，也会因为怪兽父母的素质以及自身性格不同而体现差距。另外本作还有一点做得非常成功，就是游戏中每一个冒险区地图都是随机生成的，这和“《风来西林》系列”非常相似，使得玩家在为怪物反复练级时不至于感到无聊，而之后GB上的2代却没有了这样的设定，这也让笔者相当失望。



总的来说，在当时还算富有新意的繁殖后代系统、百玩不厌的随机地图系统和游戏中丰富的隐藏要素等造就了这部极其成功的作品。这次光盘附带了其中文版Rom，基本可以解决玩家忙了半天都不知道在玩什么的严重问题了。

热斗 饿狼传说REALBOUT

推出时间：1998年 厂商：TAKARA 游戏类型：FTG

GB历史上最后一部值得一玩的格斗游戏，也是Takara的“《热斗》系列”完结之作，因此本作具有一定的纪念价值。





《饿狼传说》作为SNK曾经的招牌格斗作品，有着它最辉煌的一刻，当然也有着它没落之时，而正是《饿狼传说REALBOUT》为该系列画上了一个不知是否完美的句号。之后的《狼之烙印》已经属于另一个时代的东西了，虽然不算失败，但也难逃被打入不知续作几时有的冷宫。《热斗饿狼RB》如系列作品一样地完全保留了原作的各种系统：“《饿狼传说》系列”独有的线移动系统、墙壁系统等等。这些使得玩过家用机或是街机的朋友在玩本作时会倍感亲切。另外由于支持任天堂Super GB设备，当玩家在电视上玩时可以看到色彩非常鲜艳的彩色画面，给游戏增加了不少华丽感。然而，本作比起系列中的巅峰之作《热斗拳皇96》还存在着一定的差距，也许是因为BGM数量的增加，造成每首BGM都相当的不入耳，甚至可以说是杂音。流畅度似乎也不如《热斗拳皇96》，感觉又回到了《热斗饿狼传说2》的年代。Takara为游戏中加入了两位隐藏人物：八神庵和吉斯，当然在今天看来，这已经不是什么梦幻般的战斗了，因为把几部不同作品凑一块的格斗游戏如今已经太多了。（题外话：目前掌机上最期待的格斗之作莫过于GBA的《SNK VS CAPCOM ADVANCE》了，可惜Playmore就那个德行，放了一个消息便从此杳无音讯。而《合金弹头A》的一再延期也让不少掌机玩家开始厌恶这个韩国公司不负责任的态度了）

当然，对于一款掌机上的格斗游戏我们自然要求不能那么高，本作在GB上也算中上水平之作了，希望大家能够喜欢。

相关秘技

在Option画面中，按住和A不放选Sound Test，下面会出现一行“SOFTDIP”，将下面的0全部改成1，再开始游戏。在选人画面中，把光标对准Billy和Krauser，按一下Start键，就可以选用八神和吉斯了。游戏中还可以同时按Select和A随时使用超杀。

新SD高达外传 骑士高达物语

推出时间：1994年 厂商：BANDAI 游戏类型：ARPG

高达（Gundam）原本只是一部日本科幻动画中角色们驾驶的战斗用机器人，然而游戏厂商却将其包装成了各种各样的形态。由完全需要驾驶员操控变成具有独立的思想、





行为不说，更夸张的是将这些未来的战斗兵器变成了骑士、武士、运动员等等，这不得不佩服日本商家的创新精神。

本作是一部以骑士高达为主角的游戏，并从前作《SD高达外传》中RPG转型成为了动作RPG游戏。记得本世纪初之时，Bandai推出过一部以《ONE PIECE海贼王》为蓝本的游戏，完全模仿了任天堂《大乱斗》的游戏方式，一时造成了玩家们谈论的热点：一种观点指责其抄袭别人作品，一种观点认为这种做法是聪明的行为。暂且不论哪种观点正确，其实玩家们没有发现，早在94年的时候，Bandai便开始学会Copy任天堂作品了，那就是这部《新SD高达》(-_-U)。如果玩过同时期任天堂的作品“《塞尔达》系列”的话，你会发现本作与其是何其相似。不过模仿的终究是模仿的，本作在各个方面还是与“《塞尔达》系列”差了一截。首先画面较为粗糙，完全只能靠那些高达、吉姆来吸引玩家的眼球，其次是音乐惨不忍听，关着声音玩也许可以避免玩家砸机的冲动。Bandai同样在这部作品中加入了卡片系统，可惜这里的卡片完全只是一种道具的替代品罢了，没有任何实际的意义。

如果你是一个喜欢“《塞尔达》系列”的玩家，那你可以试试本作，不过你不要指望可以从中获得与《塞尔达》一样的乐趣。当然，本作最后还是特别推荐给各位高达Fans，没有你们的支持，恐怕Bandai早已在游戏界隐退了XD。

孤岛生存者

推出时间：1999年 厂商：KONAMI 游戏类型：AVG



不知本作的监督是不是制作“《合金装备》系列”的小岛秀夫先生，个人认为在99年的时候，Konami所推出的冒险类作品中能够称得上有创意并且好玩的也只有《Metal Gear》和这部《孤岛生存者》了。



本作剧情描述的是一个小孩在海难中被冲至了一个无人小岛，并在以后的日子努力生存下来直至获得救援。游戏中玩家在生存道路上所要面对的敌人并不是什么《合金装备》中的恐怖分子，也不是《寂静岭》中的变异生命，而是大自然以及人类自身。虽然故事情节是编写出来的，但Konami却用游戏的方式表现了真实的生存冒险。玩家在游戏中要时刻面对暴雨、野兽以及自身的饥饿、口渴，通过一开始仅有的小刀来获得更多的材料制作出更多的生存用道具。游戏更是准备了史无前例的8种结局，当然玩家们一定会朝着最完美的结局努力啦。

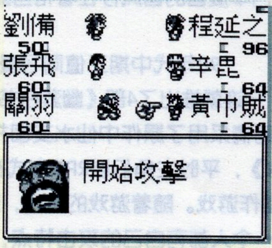
以当时甚至是现在的眼光来看，本作都是一部充满创意的作品。Konami在之后也为其推出了续作，由此可看出其拥有着一定的受欢迎程度。不过本作也存在着难度过高的弊病，一般的新手往往撑不住游戏中的几天便得到了一个失望的结局……只是很可惜之后没有在GBA上推出续作，如果能在NDS或是PSP上推出续作，那当然也是非常美妙的事

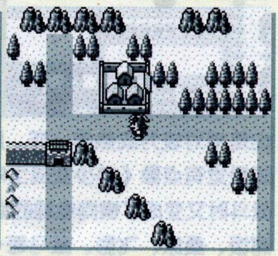
吞食天地

推出时间：1994年 厂商：CAPCOM 游戏类型：RPG

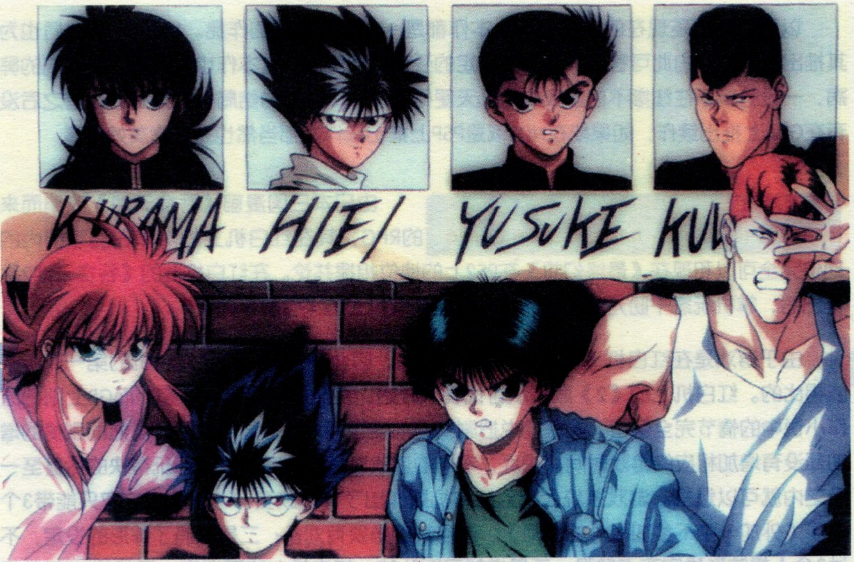
由日本三国漫画《吞食天地》改编而来的RPG，其在红白机上的两作在当年国内的地位完全可以和现在《最终幻想》在PS2上的地位相提并论。在红白机上的《吞食天地2》推出后，掌机玩家千盼万盼，终于盼来了这个掌机上的《吞食天地》。

由于游戏是在红白机《吞食天地2》后发售，因此在各方面均是红白机的第一作所不能相比的。红白机上的《2》剧情从讨伐袁术开始，直至最终打倒司马懿。而GB上则把原作小说中的情节完全保留，也就是说把剧情提前至了刘关张桃园结义之时。然而剧情的增加却没有增加相应的游戏时间，相反，本作的游戏时间实在有点过短，玩得快的话甚至一天之内就可以爆机。游戏系统上相对红白机版作出了许多改变：一是队伍这次只能带3个人了（外加一个不参加战斗的军师），而且其中必须有刘备；二是取消了阵形的设定，不过3个人摆阵形确实有点勉强；三是增加了军队站。红白机上的两作中，武将的HP都是用士兵数来表示，这样动不动就几万几万的HP，气势的确比较磅礴，但……吃下一颗补HP的丹药就能使士兵数回复（死人复活-_-lll）也弄得玩家莫名万分。于是本作将武将的HP与军队的士兵数分开了，战斗分两种模式：普通的武将战和新的军队战，在武将战中靠的是玩家指挥的3名武将，损失的也是武将自身的HP，而军队战则是两军士兵之间的交锋，损失的是刘备军在游戏过程中收到的士兵。这里还有一个遗憾，就是军队战完全看的是士兵的数量，哪方军队士兵人数占优，哪方就有十足的胜算，这样完全忽略了指挥官的存在，如果能够加上军师的指挥修正那就完美了（遐想）。另外在游戏的末期还会变成自由攻城的方式，刘备军以襄阳为根据地，率领大军一个个地打下中国的所有城池。被打败的敌方武将也有一定的几率会加入我方的队伍，试想一下用夏侯兄弟来杀曹贼的感觉吧。另外如果我方城池的太守安排不妥当，在我方攻敌城的时候敌方也可能趁机夺取我城，怎么样？听上去有点SLG《三国志》的感觉吧？



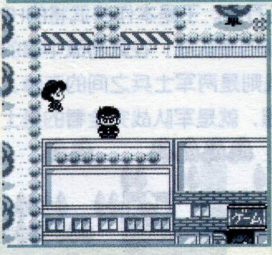


最后简短地对本作的评价：缩水、创新、值得一玩。本次光盘附带了其中文版Rom。



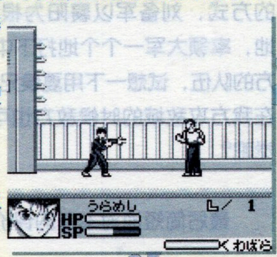
幽游白书3 魔界之扉篇

推出时间：1994年　厂商：TOMY　游戏类型：AVG



无意中玩起了MD的《幽游白书 魔强统一战》，于是产生了对原作的深深怀念。又拿起了GBA雅达利那款《幽游白书》，但只玩了30秒后放弃了继续游戏的念头……找出了GB上的这款《魔界之扉篇》，虽然同样属于小品级游戏，但发现美国漫画家的画风确实和日本漫画的画风存在着相当的区别。

90年代中期正值同名漫画畅销之际，因此Tomy在GB上一连就推出了4部《幽游白书》，本作是其中的第三部作品，也是相对较为成熟的一作。剧情采用了原作中仙水妄图打开魔界之门的那一段。游戏方式感觉有点像《美少女战士R》，平时主角们以RPG方式在地图上四处游走发生剧情，而战斗时又变成了横向卷轴的动作游戏。随着游戏的进行，玩家可以操控的角色越来越多，浦饭、桑原、飞影、藏马每一个人都有自己的攻击特点，善于使用不同的人物进行不同关卡攻略也是游戏的关键之一。每个人都有着自己的必杀技能，游戏中可以通过A+B轻易使出（当然要耗费一定的SP）。



游戏的剧情相当简短，基本上半天之内就能搞定，用极少的时间来怀旧一下当年的漫画也是一件愉快的事情。

GBA潜力挖掘篇 文/微风

GBA上的模拟器

前言

无论是GBA还是GBA SP，它们在为任天堂创造巨大财富的同时，也为我们带来了许多乐趣。对于一款采用以RISC为基础的32位ARM 16.78MHz CPU的主机来说，GBA的性能在目前来看没有太多值得夸耀的地方，但钟爱GBA的人们却在这个仅有三个接口的掌机上发掘出了更多的东西，让这台掌机发挥出了过去难以想象的作用，网络上关于GBA的开发和模拟也是最热门的话题，各地的模拟器软件爱好者和开发者依靠自身的个人能力将GBA的性能发挥到了极限。在新的掌机时代即将到来之际，有必要回顾一下这些结合人们技术和感情的结晶，让我们手中的GBA继续发挥余热，这个系列文章的目的也是为了让大家更深入地了解这台掌机的魅力。

模拟器是最不可思议的东西之一，而GBA上的模拟器则是其中之最。借助这些构筑于GBA平台上的模拟器大大拓展了GBA的游戏支持量，这其中不但有早期的掌上主机，也有曾经风靡一时的家用主机，这对于一些喜欢怀旧的玩家来说，GBA上的模拟器无疑是最吸引人之处，拿着一台GBA在地铁里玩《魂斗罗》、《格斗三人组》等经典游戏的感觉是无法用语言表达的。

在介绍这些模拟器之前，有必要先让大家了解一下GBA上模拟器的原理：模拟器就是一段程序，对于基于C语言的GBA程序开发语言而言，GBA上的程序开发条件是非常优越的，我们可以从这段公式来了解GBA上的模拟器“GBA上模拟程序代码＋相关机种的游戏Rom=GBA可用的相关机种游戏”，简单说GBA上的模拟器只是附在游戏Rom上的一层外壳而已。

八位机系列

对于32位的GBA来说，要模拟8位机是轻而易举的事情，所以八位机这一块也是GBA模拟器中发展得最成熟的部分，它们大大地拓展了GBA的游戏量（光任天堂红白机就有4000多个游戏）。因为不少八位机在GBA上的完美模拟，所以让更多的模拟器开发者投入到GBA上的模拟器开发上来，它们存在的意义是非同一般的。

掌上红白机：PocketNES

要模拟8位的红白机对于32位的GBA来说并不是难事，掌上模拟之神Loopy和FulBBa制作的任天堂红白机模拟器PocketNES把当年的经典在小小的掌机上再现。在GBA正式上市前，任天堂对GBA定位的其中之一就是移植早期各大主机的游戏，而模拟器则让我们完全拥有了这些主机的所有游戏，拥有一台“掌上的红白机”也是我购买GBA的首要原因。目前PocketNES的最新版本是9.9，除了非常优秀的游戏兼容性外，我们还能体会到模拟器良好的自动画面调整功能和流畅的运行速度，这款模拟器让我们在掌机上拥有了4000多个红白机经典游戏，而且由于红白机游戏

的容量都不大，以往不可想象的大容量多合一也能在GBA+烧录卡上轻松实现，另外还能支持即时存档等额外的功能（又想起当年《洛克人》每次牺牲后都得从第一关从头打的辛酸史）。唯一遗憾的是对许多中文化游戏支持不够好，例如我最爱的《霸王大陆》（欲哭无泪）。

制作方法

*文件准备

1. 一个欲制作的红白机游戏Rom，以《魂斗罗》为例，文件名为：Contra (U) [!].zip。

2. GBA上的红白机模拟器PocketNES v9.9，文件名为：PocketNes99.zip，该模拟器在光盘的文章相关的“八位机/Nes”目录中能找到。

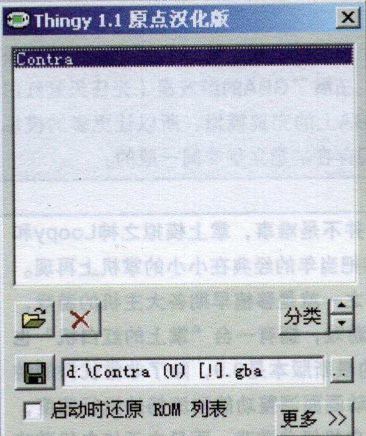
3. 一个实用的前端制作工具，大部分GBA模拟器都只是一段GBA用程序代码，需要与游戏结合在一起才能用，所以制作的前端工具是必须的（个别模拟器自带制作界面）。从方便易用角度出发，我给大家推荐Thiny，这是个为PocketNES量身定做的软件。

制作步骤

1. 由于Thiny不支持压缩文件，我们首先把游戏Rom：Contra (U) [!].zip解压缩，得到Contra (U) [!].nes。

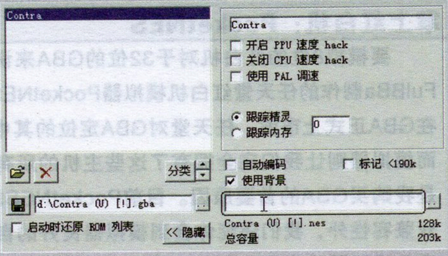
2. 打开PocketNES.zip，把里面的pocketnes.gba解压到Thiny的根目录中，这是PocketNes的主程序。

3. 运行Thiny，出现主界面：



点左下的打开键，打开我们解压的Contra (U) [!].nes，选择好转换游戏的存放路径“d:\Contra (U) [!].gba”，按制作键就可以得到红白机《魂斗罗》的GBA版本Contra (U) [!].gba（盘中有我已制作好的Rom）。当然，我们也可以选择多个游戏制作成多合一。

4. Thiny还可以制作游戏片头，只需按下右下角的 更多 >> ，勾上使用背景，在下面栏选择预先制作好的片头图片就可以了，按游戏系列来分类并制作自己专用片头的效果是非常不错的。



操作方法

开机后会显示我们所制作游戏的列表，按A键可以进入游戏。在游戏中只需要同时按下L键和R键，就可以调出模拟器的操作菜单。



A/B autofire:OFF：设置A键或B键是否连射，**ON**为开启，**OFF**为关闭。

Controller：选择控制的是1P还是2P。

Display：选择显示的方式，可以选择是否自动缩放画面，这里建议选择“SCALED (w/sprites)”

Link Transfer：模拟器的联机模式，在选择这项前得确认两台GBA是否已用连机线连上。

Manage SRAM：用于管理该游戏Rom中的即时存档。

Save State & Load State：分别为即时存盘和即时读盘，这是最有用的功能之一。

Restart：热启动该游戏。

Exit：返回游戏选单。







红白机的模拟为我们打开了GBA上模拟器的大门，还为我们找回了失落的回忆，即使是任天堂自己发表的《Famicom Mini》也没有模拟器表现得那么原汁原味。国内的烧录卡开发商都把PokcetNES作为自己软件最首要集成功能，也有开发商寻找毋须烧录卡直接传输红白机游戏进GBA上玩的方法。

移动的SEGA MASTER SYSTEM：DrSMS



于1985年10月在北美首发的SMS（SEGA MASTER SYSTEM，俗称SEGA三代），采用了3.6MHZ的Z80这款经典芯片作为主CPU，发色数达到了64色，分辨率为256x192，相对于任天堂的红白机（FC）来说，SMS在性能方面自然优越不少。虽然相对于被红白机占领的中国来说，大家对SMS会比较陌生，但SEGA早期游戏开发的



实力是不容置疑的，诸如《格斗三人组》、《火枪英雄》、《索尼克》等都是家喻户晓的游戏。

SMS的模拟对于GBA来说也不存在难度，目前SMS的模拟器包括DrSMS和PocketSMS这两款。PocketSMS的模拟度仍然很低，没有达到可玩的程度，而DrSMS的模拟程度则达到了90%以上，同时还模拟了SEGA在90年发布的基于SMS的8位掌机Game Gear（相信不少玩家还收藏着这款巨大的掌机），下面我们以DrSMS为例介绍其Rom制作方法。

制作方法

*文件准备

1. 一个欲制作的SMS或GG的游戏Rom，在制作之前最好到DrSMS的官方主页查询一下该游戏是否支持。目前DrSMS已经能完美运行80%以上的SMS和GG游戏，下面以SMS上《格斗三人组2》的游戏Rom：Streets of Rage 2 [!].zip为例。

2. DrSMS的主程序，目前最新版本为6.0，文件名为：drsmsver6.zip，可在光盘相关文章目录的“八位机/Sms”目录中找到。

制作步骤



1. 把DrSMS的主程序drsmsver6.zip解压缩到硬盘，由于DrSMS是模拟器和前端结合在一起的，所以制作非常容易。

2. 运行drsmsver6.exe，出现主界面，只需要把目标游戏Rom（同样需要解压缩）拖到上面的列表窗口或者直接用 Add 添加游戏就可以了，要制作多合一可以重复把游戏Rom拖到该窗口。

3. 在“GBA file to create”下栏设置好制作好的游戏Rom存放路径，点击 Create GBA Rom 就可以得到成品。

4. SEGA GG的游戏制作方法与SMS相同。



操作方法

在游戏中只要按Select键就可以呼出DrSMS的游戏选单。

Return to game：回到游戏。

Select a New Game：重新选择一个游戏。

Video Menu：进入画面调整菜单，在这里可

以选择屏幕制式NTSC或PAL，同样可以在Mode里选择是否自动缩放屏幕大小；GG Mask对于GG游戏可以打开GG的蒙版效果；Gamma用于调整画面的亮度；而下面两项的默认值对应绝大多数游戏，一般不需要调整。

Save menu & Load menu：DrSMS同样支持即时存档，这两项即为存档和取档。

Delete menu：删除已有的存档。

Country Mode：选择主机的国家代码，包括欧洲（Eur）和日本（Jap）。

Throttle：速度调整选项，选择“On”开启则可以自动调整游戏速度为标准，选择“Off”则会由GBA的机能决定游戏速度。

把前辈一网打尽：Goomba

GBA是向下兼容的主机，可以完整兼容GB/GBC的游戏，我们只要拥有GB/GBC的游戏卡带就能在GBA上正常运行。然而无法自定义合卡，游戏Rom无法直接运行仍然是GBA硬件兼容上永远的痛，于是GB/GBC的模拟器诞生了。Goomba可说是所有GBA上的GB/GBC模拟器之父，由PocketNES、PCEAdvance的开发者FLUBBA亲自操刀，第一个版本就表现出了非常优秀的兼容性，包括支持声音、存档、GB合卡等功能，还可以为GB游戏自定义游戏色，让黑白的GB游戏看起来没那么单调，其唯一的缺点是在模拟GBC游戏时只能按GB游戏来模拟。瑕不掩瑜，Goomba仍然是目前GBA上最优秀的GB/GBC模拟器，它也成为了各大烧录软件集成的首选。

制作方法

*文件准备

1. 在光盘相关文章目录的“八位机/Gb”目录中找到Goomba的压缩包：goomba18.zip，解压到硬盘。
2. 准备一款欲制作的GB/GBC游戏，在制作前最好到其主页了解一下目前版本支持的游戏列表（http://goomba.bornonapirateship.com/compatibility.html），看该游戏是否在支持范围内，这里我以《梦幻之星4》的游戏Rom作为例子。

功能讲解

Goomba也自带制作前端，运行Goomba的前端goombafront.exe，我们看到主界面。**! 主界面见下页**

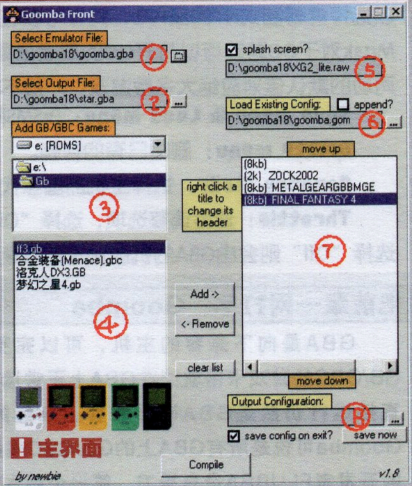
1. 选择Goomba的主模拟程序，一般在目录中，名为Goomba.gba。
2. 选择制作好的游戏Rom存放的位置。
3. 选择欲制作的GB/GBC游戏Rom的存放目录。
4. 目录中的GB/GBC游戏会在这里列出，按ADD（添加）或Remove（移除），可以增加或删减(7)中的游戏列表。
5. 这栏可以自定义游戏Rom的启动画面。

6. 载入配置文件，配置文件记录了上一次制作的目录等配置。

7. 已添加游戏的列表，除了游戏名称外，这里还列出了游戏存档的大小。

8. 配置文件存放位置。

所有配置都选择好后，按 Compile 可以制作游戏。



主界面

操作方法

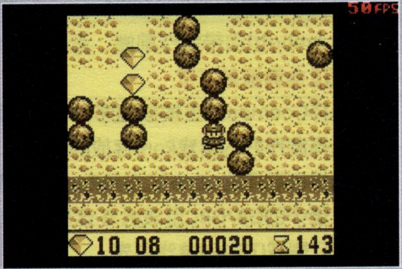
Goomba的游戏菜单基本和PocketNES的相同，毕竟是同一作者的作品。下面我给大家说一下与PocketNES菜单操作不同的地方，其他部分请参照PocketNES的操作方法。

Border：由于GB/GBC的屏幕比GBA小，所以该项是用于填充周围的空缺，使屏幕看起来不那么单调。

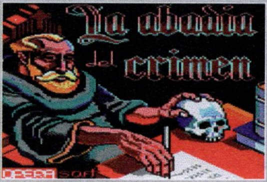
Palette：该项是Goomba非常重要的功能，通过调整调色板，可以让GB游戏拥有部分色彩，Goomba包括了两种单色（黄和灰）和三种多重色用于调整画面。当然，这些色是可以自己定义的，在光盘里我附带了调整工具，名叫GoombaPal_1.8_hack.zip，解压缩到Goomba的目录可以对Goomba主程序内定的调色板进行调整。

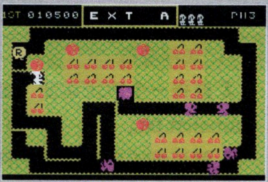


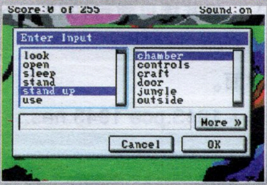




以上三款模拟器都是同类模拟器中效果最优秀的，同时模拟的主机也是最经典的，它们都被许多烧录软件所集成，成为其相关功能之一。当然，除了以上三个主机外，GBA上还有Atari 2600、Colecovision、Amstrad CPC 、Chip8、Commodore C64、Interpreters、 Atari Lynx、ZX Spectrum等八位主机的模拟器，由于篇幅限制这里就不一一给大家介绍了，这些主机的模拟器使用方法也和上面几款大同小异，以上模拟器已经把GBA强大的性能和开放的编程方式表露无遗。







十六位机系列

曾经有人把使用Arm CPU的32位掌机GBA模拟16位主机比喻成“不可能完成的任务”，当然任务越是艰难，就会有越多的人去挑战它，如GBA模拟之父Fulbba和Loopy。除了技术，性能也是制约模拟度的基本要素之一，对于仅仅有16MHZ主频率CPU的GBA来说，要模拟16位主机确实比较勉强。除了硬件性能，分辨率也是一个问题，聪明的程序员们通过对游戏Rom制作补丁、优化程序代码、修改屏幕显示方式等方法，使许多16位主机的游戏都达到了非常高的模拟程度，想象一下手持一台超任的感觉吧，你会深刻感觉到GBA确实不简单。

掌上16位机：PCEAdvance

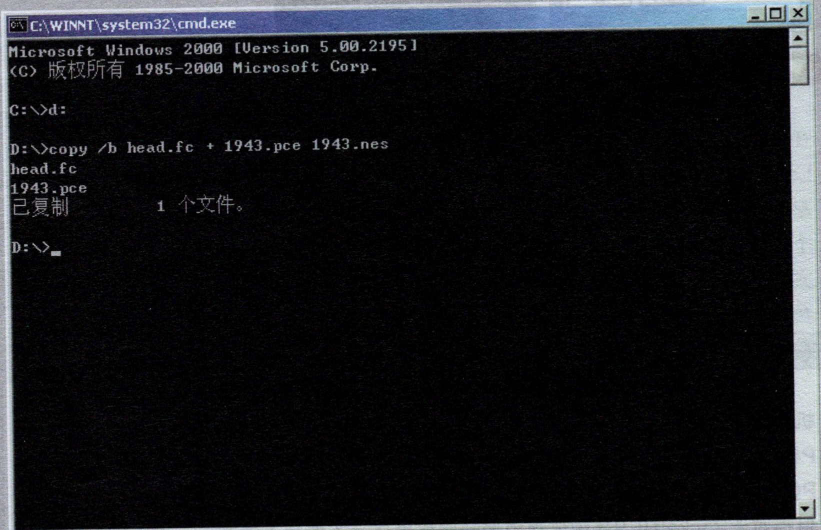
PCE是NEC用来抗衡任天堂红白机的16位主机，硬件性能上相对于八位的红白机自然有了质的飞跃，更有大批移植自红白机并优化画面的游戏以及最值得称耀的PCE-CD，如《天外魔境》、《恶魔城 血之轮回》等神作。GBA上的PCE模拟器PCEAdvance同样由FulBBa制作，FulBBa虽然把“黑手”伸向了这款16位主机，但相对于PocketNES来说该模拟器的完成度还远不能让人满意，一方面限于GBA的硬件性能，在速度上仍然需要改进，另一方面在游戏兼容性上的进展也相对缓慢。PCEAdvance的最新版本为6.5，FulBBa从这个版本开始着手对PCE-CD的模拟，但模拟程度还非常初步，并且不支持Super-CD格式的PCE-CD游戏，对于PCE的模拟，还需要走一段比较长的路。

制作方法

PCEAdvance与PocketNES出自同一作者，其制作方法也大同小异，但由于PCEAdvance自带的前端并不好用，在不少电脑上存在兼容性问题，所以在这依旧使用我们所熟悉的前端Thiny。不过Thiny是为PocketNES量身订做的前端，如果检测到游戏Rom不是红白机的游戏将拒绝制作，此时我们需要欺骗一下这个前端程序，把PCE游戏Rom的文件头换成红白机的NES文件头，让Thiny误认为该游戏为红白机游戏，方法如下：

*文件准备

1. 选择一个PCE游戏，选择游戏前先查阅一下PCEAdvance目录中兼容游戏列表：Gamelist.txt。
2. 解压缩该PCE游戏的Rom到硬盘，例如：1943.pce。
3. 在光盘的相关目录里找到head.fc（NES文件头文件），将其拷贝到和1943.pce同一目录。
4. 在Windows的运行栏里打入CMD，运行后进入DOS界面。
5. 进入到1944.pce存放的目录，输入：Copy /b head.fc + 1943.pce 1943.nes。



6. 同样，我们把PCEAdvance的主模拟程序：pceadvance.gba从压缩包中解压出来并改名为pocketnes.gba，达到完美的欺骗效果^^。
7. 然后运行Thiny，按照PocketNES的制作方法，选择我们刚制作好的1943.nes来制作游戏。

操作方法

和PocketNES一样，在游戏中只要同时按下L键和R键就可以呼出模拟器属性菜单（PCEAdvance同样支持连机模式，但不支持实时存档）。



A/B autofire:OFF：设置A键或B键是否连射，ON为开启，OFF为关闭，也可以选择使用R键或L键来代替连发键。

Controller：选择控制的是1P还是2P。

Sound：选择是否开启声音的选项，受GBA机能所限，大部分游戏开启声音后会很大程度降低运行速度。

Other：一些核心模拟的调节，可选择是否开启实时中断（TimerIRQ），画面是否同步（Vsync），游戏无动作睡眠保护时间（Autosleep）以及调节显示内存速度（EWRAM Speed）。

Display：选择显示的方式，这个选项中PCEAdvance比PocketNES提供更多的调整。

1. Display：选择是否自动缩放画面，除非特别需要原始的画面，否则这里建议选择“SCALED (w/sprites)”方便观看。



2. Gamma：亮度调节

3. HScroll：纵画面调节，默认为居中，可以改为手动调节。

4. Sprites：画面精灵，绝大部分使用“Normal”，如果出现画面闪烁可以改为“Unbuffer”试试。

另外值得一提的是最新版PceAdvance6.5对PCE-CD的支持，下面以《伊苏Ⅲ》为例子给大家说一下**制作方法**。不过由于这个游戏容量过大，即使制作出成品也无法烧写到目前流行的烧录卡中。

*文件准备

1. PCEAdvance v6.5，并解压缩到硬盘。

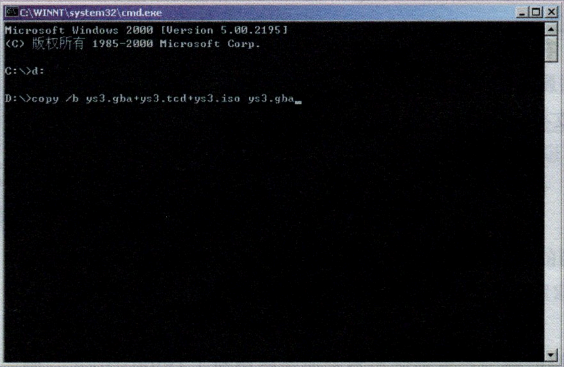
2. PCE-CD游戏《伊苏Ⅲ》的三个文件部分。

↳ ①用PCEAdvance v6.5制作好的游戏Rom：Ys3.gba，制作方法见上文；

↳ ②CD数据记录文件：Ys3.tcd，这个文件就是我们光盘镜象中的cue文件，把后缀修改为tcd就可以了；

↳ ③游戏的光盘镜象：Ys3.iso，这是容量最大的部分。

3. 把三个文件放于同一目录，在Windows的运行栏里打入CMD，进入DOS界面，输入如下命令：copy /b ys3.gba+ys3.tcd+ys3.iso ys3.gba。







PCE是GBA模拟的首个十六位主机，PCEAdvance也是首个掌机上模拟CD系统的模拟器，在日渐发展成熟的GBA烧录系统支持下，PCE在GBA上的模拟前景是非常可观的。





最强的携带家用主机模拟器：SnesAdvance

作为风靡全世界的16位主机，采用3.58Mhz的16位65c816 CPU和内建高性能的音效处理器SPC700 CPU核心令超任成为当时毫无疑问的家用机霸主，即使是32位的GBA，在某些方面的性能仍与SFC（超级任天堂）有着相当的差距。在大多数掌机玩家心目中，GBA只是一个移植超任游戏的平台而已，对于模拟超级任天堂则是我们过去无法想象的。

SnesAdvance是挑战GBA性能极限的终极模拟器，通过最新发布的几个版本，作者Loopy超高的掌机编程能力让我们在仅仅240x180的GBA液晶小屏上见到了《忍者神龟》、《圆桌骑士》、《牧场物语》等超任的经典游戏，通过对游戏Rom进行加速补丁、跳过死循环等各类终极手段，越来越多的超任游戏在GBA上再现，目前SnesAdvance的版本是0.1，可以改进的空间还很大。虽然在机能限制下对于GBA来说，要完美模拟所有超任游戏几乎是不可能的，但在SnesAdvance再次让我们了解到了GBA的强大和模拟器的魅力，或许在几个月后，我们能在PSP或NDS上看到包括声音在内都能完美运行的新一代掌机超任模拟器。

制作方法

*文件准备

1. 同样首先准备好需要制作的超任游戏Rom，在选择游戏之前最好了解一下官方

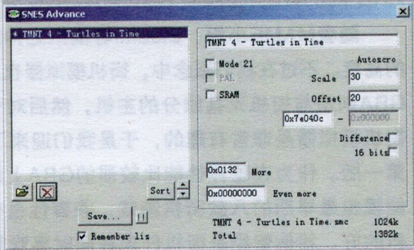
的游戏支持列表，看哪些游戏目前能比较完整地运行（打开模拟器目录中的superdat.txt也可以了解到经过特别优化的游戏），超任游戏Rom一般也是Zip格式，需要解压缩为smc格式文件。

2. 在杂志光盘中能找到在5月24日发布的最新版SnesAdvance，把模拟器压缩包解压缩到硬盘。

制作步骤

SnesAdvance同样自带制作前端，运行主程序snesadvance.exe，出现主界面。

1. 按 键把已解压后缀为*.smc的超任游戏Rom文件添加到列表，如果该游戏是曾经制作或经过优化的游戏，我们将在列表中的游戏名前看到一个“*”号，这里我们以《忍者神龟》的游戏Rom：TMNT 4 – Turtles in Time.zip为例。

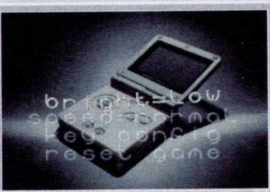


2. 我们可以重复添加游戏制作多合一，也可以按 键删除列表游戏。

3. 窗口右边的参数选项能优化模拟游戏的效果和兼容性，因为涉及到不少专业知识，一般不需要特别调节，有兴趣的读者可以看我们第四期杂志的详细说明文章。

4. 按 Save... 键，选择好成品游戏存放的目录，制作就算完成。

操作方法



在游戏途中，同时按下Select键+Start键+B键+A键就可以开启游戏菜单，其菜单非常简洁。

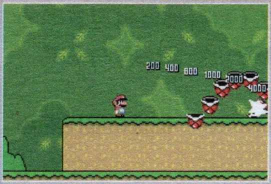
Bright：用于调整屏幕的亮度，可以选择“Low”（低亮度）、“High”（高亮度）。

Speed：用于调整游戏的运行速度，“Normal”是限制为标准速度，“Fast”则是不限制速度，以机能的最高速度来运行游戏。

Key config：自定义游戏键位，其实默认键位就已经很好了，比较完美地解决了超任比GBA多几个按键的问题。

Reset Game：重启游戏，当运行多合一游戏时，选择“rom menu”可以回到游戏选择菜单。

对于32位的GBA来说，要模拟8位机是轻而易举的事情，所以八位机这一块也是GBA模拟器中发展得最成熟的部分，它们大大地拓展了GBA的游戏量（光任天堂红白机就有4000多个游戏）。因为不少八位机在GBA上的完美模拟，所以让更多的模拟器开发者投入到GBA上的模拟器开发上来，它们存在的意义是非同一般的。







街机系列

怀旧+移动的结合：rGBArcade

随着MAME小组、Elsemi等模拟之神的努力，大型街机的模拟达到了前所未有的高度。不过在我们概念中，街机模拟器也只存在PC或XBox这类开放高性能平台上，GBA则是与街机无甚缘分的主机，然后对于最喜欢怀旧的老外来说，在GBA上制作街机模拟器是非常有趣的，于是我们迎来了GBA上第一个街机模拟器rGBArcade的第一版。作为在硬件性能比较弱的GBA上的街机模拟器第一版，rGBArcade目前只能模拟最早期的八款街机游戏，兼容性也有待改进，但在画面的表现上却是出乎意料的好，相信曾经是街机仔现在同时喜欢掌机的玩家应该不少，在GBA上玩到早期街机版的“《大金刚》系列”、“《吃豆》系列”的感觉可是非同一般哦。

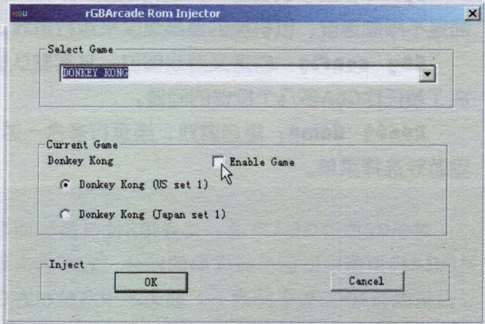
制作方法

1. 目前rGBArcade只支持早期的八个街机游戏，这些街机游戏的Rom都符合MAME的标准，下面我们以《大金刚》为例，《大金刚》在MAME中的游戏Rom名是：Dkong.zip。

2. rGBArcade的制作方法比较原始，把rGBArcade的压缩包解压到硬盘上，在rGBArcade的根目录我们可以看到对应支持的每个游戏的子目录。

3. 把dkong.zip解压缩到DONKEYKONG_ROMS子目录。

4. 运行rGBArcade的主程序：WINDOWS_INJECTOR.exe，在主界面的Select Game栏里选择游戏Donkey Kong。



5. 因为dkong.zip是美版的游戏Rom，所以我们在Current Game中点选Donkey Kong(US set1)，直接选择Inject中的OK，程序会开始检验游戏Rom的正确性，只有勾选上Enable Game才能正式制作游戏（如果未勾上Enable Game，制作的游戏将是空白的）。

6. 制作完成的游戏成品，程序会自动放在FINAL_ROM子目录中。

7. 无论是综合了多少个游戏，rGBArcade在开始后都会把所有游戏列出来，所以如果选择未制作的，进去之后将会一片空白。



操作方法

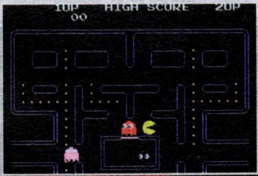
rGBArcade并没有菜单（和支持的游戏一样原始），不过通过几组组合热键，我们可以轻松进行控制。

R键和L键：自由拉动屏幕，由于街机游戏屏幕非常大，所以作者通过这样的方式来弥补GBA小屏幕的缺点，效果非常不错，很有新意。

Select（选择）键：投币。

Start（开始）键：游戏开始。

Select+Start+A+B：返回游戏选单。



作为GBA上仅有的街机模拟器，rGBArcade支持的游戏量实在有限，而限于GBA的机能，要想模拟CPS1等90年代后的游戏也是不可能的，不过即将支持的70、80年代的游戏对于年龄大些的玩家感觉可是非同一般哦！



结语

相信以上介绍的几个GBA上的模拟器大家都已经接触过并在其中获得许多乐趣，各种曾经辉煌的游戏主机和它们的游戏都在GBA上得到了重生，并赋予了可移动这个无与伦比的优势，这些都要归功于模拟器开发者们的努力和GBA开放的开发平台。相信今后我们也将看到更多曾经辉煌的主机和它们的游戏在GBA上重生。GBA是一个相当完备的移动平台，有着不错的硬件性能和非常优秀的软件开发环境，虽然在现在来看，GBA这台辉煌的主机即将变成过去，但只要我们去研究，就会发现GBA所拥有的更多魅力，下期我将告诉大家如何让GBA成为一台全方位的多媒体主机。





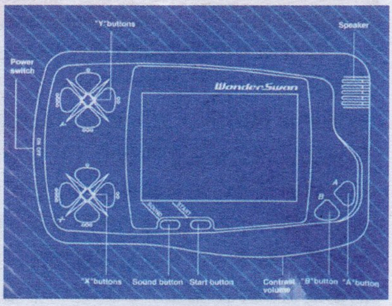
文/Camper

神奇天鹅缘何神奇 不应该被忘却的Wonder Swan

神奇天鹅进化三部曲



神奇天鹅也就是我们通常所说的WS，其设计人与GB一样，是日本已故的著名游戏设计家横井军平，开发商则是日本大名鼎鼎的玩具代理商兼游戏制作公司BANDAI。WS全称Wonder Swan，采用16位的CPU，在黑白的显示状态下利用液晶屏的优势让分辨率达到了224X144点阵，在当时与任天堂的霸者掌机Game Boy的竞争中明显处于上风。最为重要的是，WS使用1节5号电池就能够持续工作30–40小时左右，而且电池加主机总共才重110克，充分体现了便携的理念。有人说WS才是真正体现横井军平掌机理念的主机，WS发售时一直宣称该主机最大的特点是无论横竖都可以游戏，根据各人的喜好来选择游戏的方式，能够获得截然不同的乐趣。横井军平在掌上游戏机的设计上可谓别出心裁，但实际上，WS却远远不如任天堂的GB系列成功。由于任天堂在销售策略上的成功加上众多大牌软件厂商，WS根本就没有多少机会去争夺掌机市场的霸主地位，虽然说主机性能优越，但软件阵容的寒酸，使得BANDAI不得不承受举步维艰的局面。不过在BANDAI的苦心经营下，WS还是牢牢地占领了当时的日本掌机市场老二的位置。BANDAI在日本动漫玩具方面的优势几乎是没有任何厂商可以比拟的，利用动漫方面的题材来制作相关的游戏，有着很大的玩家消费群体。游戏本身的素质取决于动漫的受欢迎程度，虽然说这样做有点违背游戏性至上的原则，但BANDAI成功利用动漫策略让自己的游戏主机留在了历史的舞台中。截至1999年，BANDAI凭借大部分都是自己开发的70多款软件，向人们证明了这个世界上并不是只有Game Boy一台掌上游戏机。



2000年12月，预测到未来掌机市场的竞争将愈演愈烈，BANDAI抢先发售了黑白WS的后继产品WSC，全称Wonder Swan Color。在当时，任天堂方面已经开始筹划它们的下一代产品Game Boy Advance了，与之相比WS到WSC的进化确是显得落伍了一点，不过WSC的主机性能也足以令当时的掌机用户眼前一亮。WSC的电子组件配置明显是面对高级用户的，除了液晶显示器改为了彩色的以外，主机内部存储器容量也从128K增加到512K，游戏卡带的存储空间也由原来的128M扩展到512M，不过使用一块5号电池的持续工作时

间缩短到了20小时左右。WSC主机的外观大小与WS区别不大，略微要大一些。WSC向下兼容WS的游戏（这点是与任天堂学的），随着主机性能的提高，很多第三方游戏厂商开始逐渐对WSC产生了兴趣，最引人注目的要数SQUARE在WS/WSC上推出的《最终幻想1》和《最终幻想2》。在WS时代被人们津津乐道的联动功能也被WSC很好的继承下来，就像任天堂的GBA与NGC的联动一样，WSC一直以SCE方面保持着很好的联动契约，通过其另外开发的红外线通讯设备Wonder Wave，可以实现与PS游戏主机的连接数据互换，还可以通过USB接口与移动电话连接，借此进行网页浏览、收发电子邮件以及游戏数据交换。



SwanCrystal.

如果说WSC的推出让BANDAI落后了任天堂一截的话，那么接下来BANDAI推出的这款Swan Crystal（简称天鹅水晶）则是显得有点不明智。

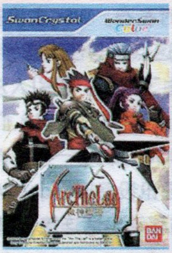


在2002年的11月，BANDAI为了展示自己在手掌机设计上的独到理念而推出了这款WSC的精装版天鹅水晶，主机的基本性能与WSC没有明显区别，唯一的亮点就是使用了TFT的彩色液晶显示屏而使屏幕的大小略小于WSC，向下兼容WS和WSC游戏已经不是什么新鲜事了，同时发售的一共有四种颜色的外壳，使用一节5号电池的使用时间缩短到15小时左右。

BANDAI将它的玩具产业几乎扩展到世界的每一个角落，与动漫相关的游戏也屡屡跟在热门动画之后推出，时至今日我们还能够在WSC上面见到诸如《机动战士高达SEED》、《火影忍者NARUTO》等大人气动漫改编而来的游戏。但WS的游戏终归比不上有着惊人主机普及量的GBA游戏来得火热，所以在国内极少有人疯狂追求和收藏WS/WSC游戏，我们对这些游戏的了解，更多地是借助了模拟器这个平台。



模拟器未出，Rom先行。这似乎是模拟界不变的规律。WS模拟器也是如此，在WS模拟器由于开发资料匮乏的而几乎处于停滞阶段的时候，WS的游戏Rom却不失时机地出现在疯狂涌现的手掌机游戏Rom狂潮中。我们在网络上见到的第一个WS　Rom是SQUARE的招牌RPG《最终幻想1》。WS Rom的Dump，牵涉到中国台湾的模拟器名人BillyJR。正是在他的发动下，以Mr.Lee为首的一批Dumper很快将一块WS卡带《陆行鸟赛车》给大卸八块，一共今后的研究和破解之用。BillyJR等人的行动鼓舞着全世界各地为数不多的WS游戏迷兼Dumper，果然不出多久，WS Rom就陆续Dump出来了。其中不乏著名的卡片游戏《铁拳卡片》、《SD Gundam G世纪》、《超级机器人大战三部曲》等等……真是让人望眼欲穿。





手头一大堆WS/WSC的Rom，大家不禁开始期盼模拟器的降临。就像PS模拟器势如破竹，而SS模拟器却迟迟不见进展一样，WS/WSC模拟器的低迷和GB/GBA模拟器的多姿多彩同样形成了鲜明对比。最初有一个叫做White Swan（白天鹅）的WS模拟器出现在网络上，各大模拟器站点马上不遗余力进行和宣传和报道，刚宣布消息那天就作者的网站累计了6000多的访问量。之后该模拟器和作者就完全销声匿迹了，剩下的只有一些留在网站上的可行性数据和只有作者才知道的模拟器完成度和兼容性报告。



在大家都把目光集中在BillyJR身上时，一个新的WS模拟器横空出世，2001年6月11日，一个叫作DOX的作者公布了他的第一个WS模拟器CYGEN，这便是世界上第一个WS模拟器。该模拟器是基于David Headley的PCE模拟器x86 CPU内核开发的，因为是第一个版本，作者说不要指望有多快的速度和多高的兼容性。在当时CYGEN的影响力是空前的，虽然模拟程度非常低，各种模拟器的设置都很麻烦，但人们还是不知疲倦地讨论、测试和发表各种各样的心得，因为这代表着模拟器家族一个新成员的加入。

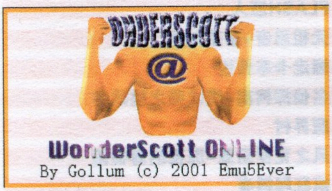
CYGEN的热潮并没有持续多久，很快DOX便因为WS主机的开发技术资料缺乏，宣布单方面终止该模拟器的开发，并且放出了模拟器的源代码，希望后来者能够将WS模拟器的大家庭发展和壮大。大约过了半年，一个名为Oswan的WS模拟器出现了，这个模拟器正是基于DOX放出的CYGEN模拟器源代码开发的，在用户图形界面的设计上，Oswan显得更为成熟，对游戏的支持也有一定的提高。很多之前CYGEN无法运行或者运行会出现问题的游戏，在Oswan上都得到了解决。我们目前能够在网络上下载到的Oswan最新版是0.7版，那是官方在2002年6月发布的最终版，而还有一个版本，是PmHacks修改的非官方版本，该版本在性能和声音的表现上都有非常大的改良和提升，是2004年2月发布的，版本号是自定的0.72版。







说到最好的WS模拟器，那要数WSCamp了。与它的名字相对应的是，这是世界上第一个支持声音模拟的WS模拟器，简单实用的用户图形界面下，有着其他WS模拟所不能企及的兼容性，可以说这是现阶段模拟准确度最高的WS模拟器了。不过WSCamp并不支持游戏的即时存档，这对于喜欢用模拟器来测试和写攻略的人来说是很大的遗憾。



最后要说的是WonderScott这个模拟器，也许有的人还记得那个需要寄明信片才能得到正式版的GBA模拟器Boycott Advance吧，它和WonderScott是出自一个开发小组的。该小组最杰出的模拟器当属Boycott Advance了，其后对于模拟器方面的探索都是出于随意的消遣，其花精力最多的要算利用网页java技术实现的在线模拟技术了，这个WonderScott只能算是这个技术中不上不下的一个成员。不过其比较实际的意义是，继CYGEN之后的第二个WS模拟器，其出现时间甚至比Oswan还早。



说完了游戏主机和模拟器，再来简单的谈谈WS的游戏，网络上出现的WS/WSC Rom不是很多，如果只是算商业游戏的话，也就一两百个。WS Rom相对于GBA Rom的受欢迎程度要低不少，不过整理起来复杂程度却是基本等同的，这些Rom中很多都是台湾的BillyJR负责Dump的，国外组织能够拿到的卡带和资料很有限，而且积极性也不高，所以出现的Rom非常有限。GBA-Renamer小组制作的WSx-Renamer和GBA Redump Project的SkyBaby都曾经编写过Rom的规范文件。我们目前用的大部分都是WSx-Renamer软件整理过后Rom，为了方便大家查找和选择，这里附上WS Rom的中英文列表。WS的Rom全部都是日版，并且只能够使用模拟器玩，至少笔者没有传说中的WS烧录卡和烧录器。

WS Rom列表

0001	最终幻想	0013	七夜怪谈
0002	数码宝贝02-D1计时器	0014	SD高达-激震篇
0003	铁拳卡片挑战赛	0015	DJ快打
0004	超级机器人大战第2部宇宙激斗篇	0016	线条方块
0005	数码宝贝02-附属团队	0017	铁人28号
0006	魔法气泡2-专业版	0018	迷王
0007	SD高达G世纪	0019	装甲部队
0008	路行鸟之不可思议之迷宫	0020	恐怖传说
0009	魔术算盘	0021	口袋快打旋风
0010	十万里归家	0022	数码宝贝-阳极版
0011	仙界传2	0023	海贼王
0012	机动战士高达Vol.1-Side7	0024	五目登龙门

文/Camper

0025	泡泡龙
0026	超兄贵-男之花札
0027	洛克人与佛鲁迪
0028	混乱装甲
0029	钟楼
0030	口袋撞球
0031	机动战士高达MSVS
0032	节奏DJ
0033	最终幻想2
0034	线条方块EX
0035	钻地小子
0036	动感娃娃
0037	狂野卡片
0038	斗邪除妖
0039	圣骑士之战
0040	哈姆太郎3
0041	六角拼盘
0042	线脑
0043	最后冲刺2000
0044	东京魔人学园符咒封魔录
0045	新世纪福音战士-使徒育成
0046	经典高尔夫
0047	华尔兹之剑
0048	三毛猫探案
0049	SD高达英雄传-武者传说
0050	梦幻模拟战-最后的千年纪
0051	回忆之恋
0052	数字连线
0053	播种鸟
0054	SD高达英雄传-骑士传说
0055	花札
0056	猎人X猎人-抉择
0057	库洛魔法使
0058	数码宝贝
0059	领域争夺战
0060	电车向GO!
0061	狂钓黑巴斯
0062	卒业
0063	恋爱时代-海边小夜曲
0064	彩虹岛
0065	超级机器人大战精华版
0066	波甘传说
0067	电车GO2
0068	超级机器人大战精华版2-第3部银河决战篇
0069	三国志
0070	数码宝贝-阴极版
0071	三京柏青哥机模拟大攻略
0072	磁力方块
0073	绘图逻辑方块
0074	FLASH恋人
0075	元祖忍者-茶茶丸君
0076	爆走卡车传说
0077	名侦探柯南-魔术师之挑战书
0078	魔界村
0079	风之克罗诺亚-深夜的博物馆
0080	疯狂爬楼者
0081	哈罗机器人
0082	劲上果岭
0083	诞生
0084	仙界传
0085	足球野郎-挑战全世界
0086	金属机器人战记完美版-独角仙版
0087	金属机器人战记完美版-锹形虫版
0088	街头舞者
0089	宇宙战舰大和号
0090	超级机器人大战精华版2-第1部地上激动篇
0091	太空侵略者
0092	SD高达G世纪2
0093	路行鸟大冒险
0094	连锁翻翻乐
0095	超时空要塞-真爱之歌
0096	黑暗之眼-战斗闸门
0097	蓝天之翼
0098	奇迹棒球
0099	兽人竞走
0100	新日本摔角联盟-斗魂烈传
0101	奇迹棒球99
0102	咸蛋超人-光之国的使者
0103	数码宝贝-数码混合
0104	趴趴熊方块
0105	妖符魔界
0106	机动战士高达Vol.2-查布罗

0107	猎人X猎人-引导者
0108	彻万
0109	麻雀登龙门
0110	职业麻雀-极
0111	数码宝贝-数位拍档
0112	哈姆太郎
0113	淘金者
0114	大家来海钓
0115	魔法方块大战
0116	信长之野望
0117	看谁在说话
0118	将棋登龙门
0119	恐怖传说2
0120	幻想魔传最游记-阳炎之所
0121	纸牌革命-混合卓上纸牌
0122	星辰战士
0123	罪恶克星2
0124	海贼王-彩虹岛传说
0125	数码宝贝-格斗天王
0126	炼金术士-玛莉&艾莉
0127	SD高达-加藤战记-首部曲
0128	漩涡-电视怪奇篇
0129	漩涡-魔咒篇
0130	神奇天鹅-甲虫机器控制程序
0131	三国志2
0132	与你同在
0133	落雀
0134	数码宝贝-阴阳极版
0135	火爆职业摔角
0136	最后冲刺-特别版
0137	超级机器人大战-精华版
0138	复活邪神
0139	最后的生存者
0140	小叮当
0141	最后防线
0142	携带鱼群探知机
0143	名侦探柯南-西之名侦探 最大之危机!
0144	竞走马育成-竞马
0145	格斗料理传说
0146	燃烧之野球
0147	口袋上海
0148	语乐王
0149	神奇天鹅-甲虫机器控制程序
0150	骰子方块
0151	犬夜叉
0152	纸牌革命2
0153	东风庄
0154	森田将棋
0155	预想进化论
0156	星辰战士-体验版
0157	名侦探柯南-黄昏时刻的公主
0158	半熟英雄
0159	数码怪兽
0160	猎人X猎人-意志的继承者
0161	最终幻想4
0162	战斧
0163	数码宝贝卡片版
0164	筋肉人二世
0165	魔界塔士
0166	数码宝贝-华丽篇
0167	妖精战士-机神复活
0168	数码宝贝-D计划
0169	命运之X卡牌
0170	SD高达G世代-独眼高达
0171	猎人X猎人-贪婪岛
0172	前线任务
0173	约束之地
0174	海贼王-伟大之战
0175	通灵王子-未来的意志
0176	SD高达-OPeration:U.C
0177	犬夜叉-风云绘卷
0178	火影忍者-木叶忍法贴
0179	洛克人EXE
0180	筋肉人二世-超人圣战史
0181	超级机器人大战-精华版3
0182	机动战士高达Seed
0183	圣斗士星矢-黄金传说篇
0184	七龙珠
0185	洛克人N1激斗篇
0186	海贼王-财宝争夺战
0187	海贼王-财宝争夺战2
0188	海贼王-乔巴大冒险

GBA音乐潜力挖掘

GSM PLAYER

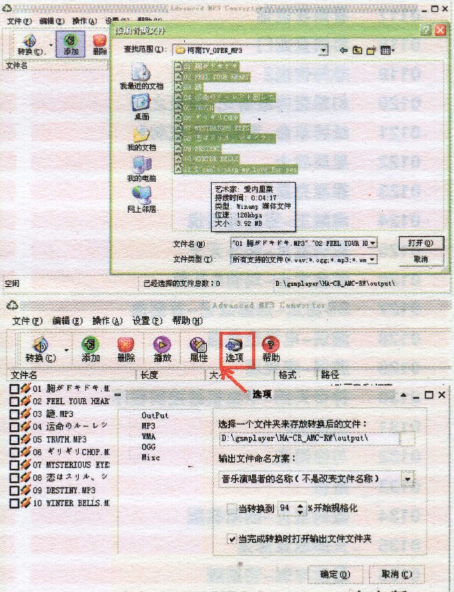
Global Services Mobile Regular Pulse Excitation Long Term Predictor

文/GXB

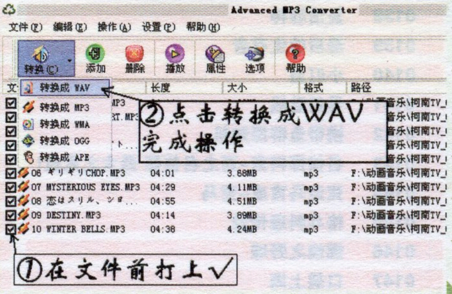
看过《掌机地带》第4期的读者不知道还记不记得我写的《马克思佩恩玩感》一文，在文中我提到该游戏由于使用了手机中压缩语音的技术，实现了在128M的游戏中储存30多分钟的语音。如今，这项技术被GBA爱好者所应用，开发出了一款超强的音乐播放软件——GSM Player。

首先让我们来看看这款软件的强大吧。据作者称，通过GSM Player我们可以在256M的烧录卡中储存约150分钟的语音，也就是说，我们在普通的64M的卡中就可以放10首歌曲了，还有快进/退和锁定功能，真是太神了！GSM Player之所以如此厉害，全拜其所用的技术：GSM RPE-LTP。GSM RPE-LTP（全称为Global Services Mobile Regular Pulse Excitation Long Term Predictor）是一种用于电话领域的声音编码技术，由于其比MP3之类的解码稍简单，因此一些低端的CPU亦可实时解码。GSM RPE-LTP原打算被用8000 HZ来传输单声道的语音，但是其在嘈杂的环境中也有良好表现的特性，使其用18157 HZ来表现流行音乐绰绰有余。因此，GSM Player在GBA这种低端的硬件也能有良好的回放效果。

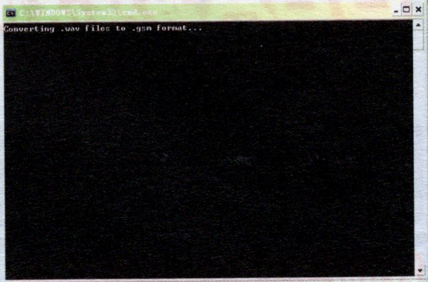
现在，让我们来实地测试一下软件吧。GSM Player只支持WAV格式的音乐，使用之前，我们还要将所要歌曲转成WAV格式。这里，我推荐大家用Advanced MP3 Converter，该软件是一个很不错的音频转换软件，能很方便的将MP3、OGG、WMA、APE这些音频格式之间转换成WAV格式。将软件解压后运行，点击“添加”，选择音频文件。如果觉得有必要，在选择完毕后，再点击“选项”更改转换后文件的存放路径。最后就是在所要转的音频文件前打上勾，点击“转换成WAV”即可完成操作。



Advanced MP3 Converter 中文版

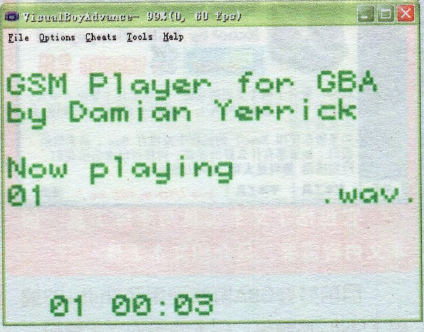


接下来我们把转的WAV文件全部剪切到GSM Player软件所在的目录里，鉴于是老外的写的软件，当然是不支持中文的文件名啦，因此，剪切过去的WAV文件最好不要用中文名。最后，运行一个MS-DOS批处理文件Go，经过一段时间（时间长短视文件大小而不同）的转换，会在同目录下生成名为gsm.gba的文件，将它烧录到卡中体验一下吧。



在LOGO显示完毕后即可播放音乐，操作如下：

- ←:上一首
- →:下一首
- **L:**快退
- **R:**快进
- **Select:**锁定控制（可将放在包中的GBA按键锁定，防止按错键导致不正常播放）
- **Start:**暂停播放
- **A+B+Select+Start:**复位并回到菜单（烧录合卡时用）



因为同样是播放软件，大家不可避免要拿其同国内的音乐播放软件GB ALPHA比较，在这里我拿GSM Player生成的Rom与GB ALPHA所生成的Rom简单比较了一下。除了音质和界面过于简陋外，GSM Player在音乐的大小上远优于GB ALPHA，GSM Player在64M的卡带里可以装10首歌曲，而GB ALPHA在256M的卡带里也只能装5-6首，而且更重要的是，GSM Player是一个免费软件！

现在GBA上的音乐软件可以说已经很完善了，想听MIDI有elffinal的MID，想听MP3有GSM Player，GBA的音乐潜力也挖得差不多了，呵呵。

这款软件我就介绍到这里，最后，我再搞一个小小的抽奖活动，在本期的光盘里有我做的一个音乐Rom，内容是一些50年代中国的流行音乐（这可是我特地到音乐老师那里借来的原声呢），一共有9首，大家听完后将这9首歌的歌名写在调查问卷背面一起寄给我们，就有机会获赠最新一期的《掌机地带》，一共有9个名额。快行动吧。

GBA游戏汉化4

汉化用文本工具 Vol.4



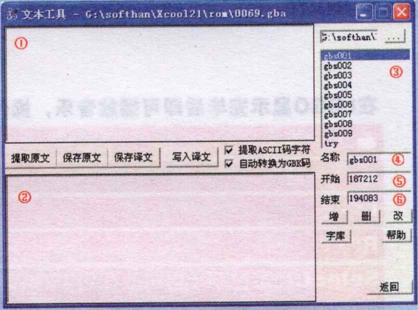
文/TGB汉化工作室/yeyezai

上期介绍的GBAComp大家都用了吗？是否找到一些文本数据被压缩的游戏呢？解压缩了这些数据，接下来的工作就是导出、翻译、导入文本，这时文本工具就要派上用场了。下面我就为大家介绍几款文本（辅助）工具：Xcool、菜鸟、Script Editor。

Xcool



它包括了文本工具与字库工具。因本文内容需要，只介绍文本工具。



✚1.原文文本框：“提取原文”后，会暂时存放在①中，记得要“保存原文”才按其他键，否则提取的原文将丢失。

✚2.译文文本框：只要有保存的原文，原文就会自动显示在②中。

✚3.文本索引文件：用户在④索引名称、⑤文本起点、⑥文本终点中，输入该段文本的名称（按顺序便于导出文本），文本的起点与终点后，保存即可。若要添加新索引，单击“增”即可添加新的索引，“删”则删除当前选中的索引，“改”则修改当前选中索引的内容。

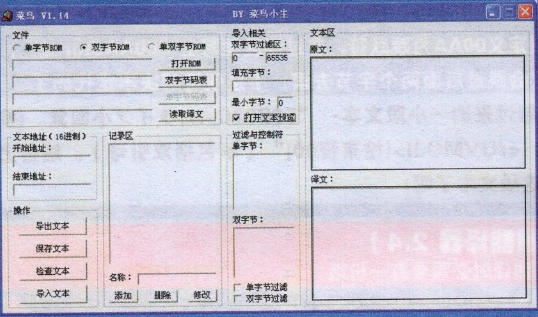
目前好些GBA游戏使用了Shift-JIS编码（Shift-JIS编码：日本使用的文字编码，就如同我国是使用GB码一样。至于如何查找Shift-JIS码游戏，请见本杂志第三期《GBA游戏汉化Vol1　游戏对照码&文本》），但是要制作一份SJ码的码表，得花不少的力气。而Xcool正好解决了这一问题，不需要码表，只需要游戏是SJ编码，输入好要导出文本的地始地址、结束地址，并保存索引文件，把“提取ASCII码字符、自动转换为GBK码”前的选项框选上，剩下的工作就由Xcool来完成了。

以一句导出的文本为例：｛187329,14,セーブしました｝。

187329：该段文本的十进制起始地址；14，该段文本的字节长度（一个汉字/日文字是双字节），本句有7个字，因此字节长度为14；セーブしました，文本在翻译时，译文的长度不能超过原文长度，也就是长度最大只能与原文相同，否则在导入文本时，

超过原文长度的字将不被导入游戏中，这点请注意了。

Xcool在使用上并没有太大的难度，界面上的按钮都有明确的说明，还有按钮上的提示，并提供VB源代码（请安装VB6.0）供需要的朋友修改使用。

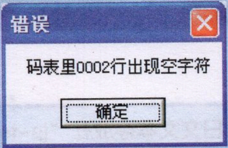


菜鸟

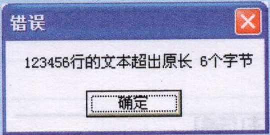
一款功能较齐全的文本导出、导入工具。能支持过滤控制符，单字节、双字节、单双混合字节码表游戏是它最大的特点。对于个别单双混合字节码表游戏，它完全能胜任。

在主要功能上，它与Xcool类似，但却有不同之处。下面简单介绍一下菜鸟的不同：

1.码表自动检查功能：在导出文本时，如果相应的对照码后无字符，就会自动弹出“码表里XXXX行出现空字符”的错误信息。



2.检查文本：检查文本是否合格，若超长，则弹出“XXXX行的文本超出原长Y字节”的错误信息



3.双字节过滤区：这里是为了导入和检查文本准备的，这里的值最好能填写上最小的过滤区代码和最大的过滤区代码（16进制）。我们使用默认值就OK了。

4.填充字节：这个是为导入文本中句子长度小于原句子长度的情况准备的，可以在其中填入单字节或双字节，只能填写一个代码，不填写时会被判断为不自动填充字节。而一般游戏都有自己的结束控制符，因此此功能我们可以不需要。

5.过滤与控制符区：要使用此功能，事先在“单字节过滤”、“双字节过滤”前打上勾。

(1)过滤：在过滤框内填写要过滤的对照码，如00=空格（单字节过滤）或0000=空格（双字节过滤），导出的文本就以{空格}表示。在导入文本时，要记得打上勾，否则译文中的{}过滤符不被识别，就会出现错误信息。

(2)控制符：菜鸟工具自带的两个常用控制符，over（强制结束符）和turn（跳跃符），格式为“对照码=over”、“对照码=turnX”，X表示跳跃的字节数。导出文本若遇到强制结束符over这个代码时，

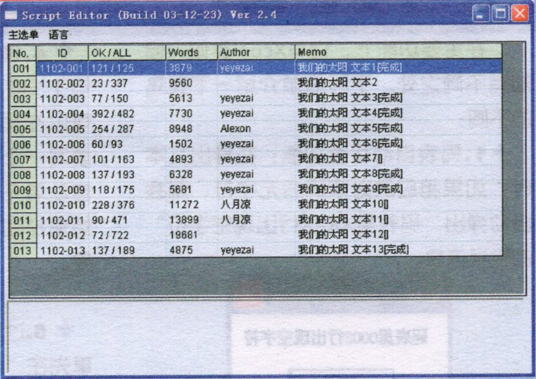
就会强行换行（建议使用）。而跳跃符turn比较麻烦，因为在导出文本时经常会出现一些代表文本出现快慢的控制符，这种控制符后面的几个字节通常为不定代码，无法全部得知，这时，使用跳跃符可以在遇到这些代码时跳跃N个字节，在不定代码后继续读取文本。

举个跳跃符的例子：如有一段代码：00AA 1010，还有另一段代码：00AA 1011。00AA是表示主角名称的控制符，后面的1010、1011则代表主角的序号，为不定代码，为了能导出连续完整的句子，就定义00AA为跳跃符，在过滤区里写上“00AA=turn2”，在导文本时，遇到了00AA时就会跳过后面两个字节去读，于是便可解决不定代码了。

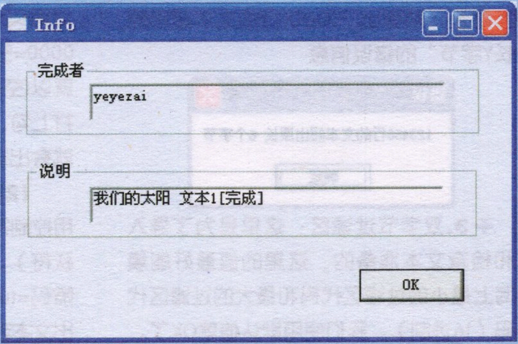
下面就是从导出文本中复制过来的一小段文本：“E2B72C,47,ライフ小回复。{换行}<UVMOJI>あまずっぱい。</UVMOJI>{结束符00}”（不包括双引号）。结合上面的的说明，大家可以看得懂这段文本了吧！

Script Editor（文本对照翻译器 2.4）

对照翻译文本的强大工具，翻译时必需要有一份哦！

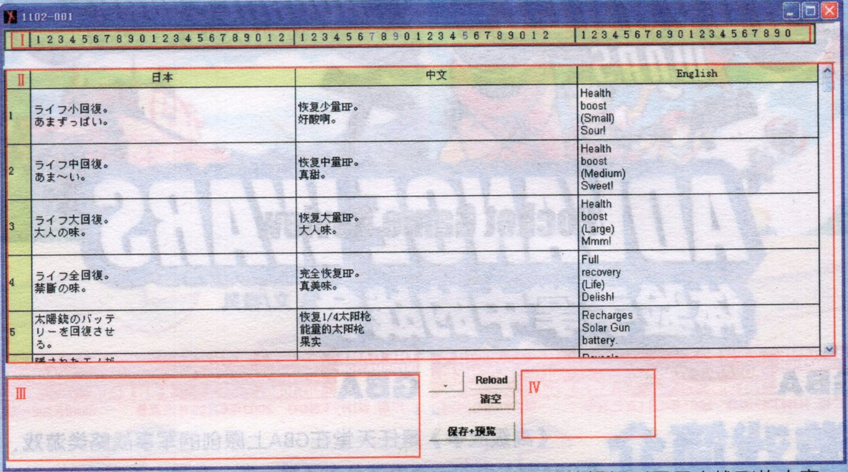


一些GBA游戏有日、英两种语言，要汉化这类游戏，只要能读、看懂几个日文假名，英文能翻译得好就OK了。这类游戏的文本呢，是相对互应，也就是导出的文本，日文第一句对应英文第一句（当然也有例外，毕竟语言不同）。我们只要写好日/英文游戏的码表，用“菜鸟”导出日、英游戏的文本，然后把全部导出的日、英文本对应地命好名（如第一份都为001.txt），日文文本存放在“jp-text”文件中，英文文本“us-text”文件夹中，运行“文本对照翻译器.exe”就看到下图内容。



如果没看到，按“主选单→刷新”即可。一般情况下，文本的翻译不是由一人完成，这时就需要注释，选择主窗口的任意一栏，然后单击右键，弹出信息窗口，完成注释吧！

双击任一选择栏，打开翻译窗口。



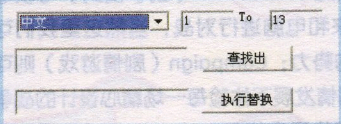
✚ I.标尺：对着标尺翻译，就不会超出原文长度了；

✚ II.文本区：日/中/英三语言区日文是必需的，英文可有可无（不显示英文文本就选择“语言→日-中”），而中文是翻译完后才会显示；

✚ III.翻译框：单击文本区任一栏，翻译框就自动显示日文原文，翻译完成后，点击文本区任意一栏即可保存；

✚ IV.信息框：完成保存或保存+预览就会显示保存成功信息。

若要把译文中的某个词，如“にほん”替换成“日本”，查找&替换功能派上用场了。



语言默认为中文，1 to N为导出文本的份数。在“查找出”中输入“にほん”查找中文中所有的“にほん”。完成查找后，右边的窗口会提示在哪个文本的哪一行查找到了“にほん”，共查找到多少处。而编辑框则显示查找到的内容，并用红色显示查找的“にほん”。要替换成“日本”，就在替换框中输入“日本”，并选择不替换的文本，按下“执行替换”完成替换。

黑色的表示未选择的，未选择的不进行替换　反选

在公布汉化进度时，一般会公布文本翻译的进度及翻译人员，“主选单→统计目前翻译情况”完成这项任务。

字 74620 / 103861 - 71.85%
段 11 / 13 - 84.62%
yeyezai - 8段, 40501 字
Alexon - 1段, 8948 字
八月凉 - 2段, 25171 字

这款文本对照翻译器的作者Agemo还提供VB源代码，有了源代码，想怎么修改就怎么修改，前提是要把修改后的完成源代码发一份给作者。

至此文本工具就介绍完了，这些也是我常用到的，算是推荐给大家吧！而上面介绍的工具，可在本期杂志配套光盘中找到，或到TGB汉化工作室的下载区下载http://tgb.go.3322.org。



ADVANCE WARS

Pocket Game Review

体验手掌中的战争

文/微风

THE GAME INFORMATION GBA	高级战争	日版	5000日元	
	ADVANCE WARS	SLG	FLASH记忆	
	NO.0095	卡带容量32M	1-2人	
	厂商: NINTENDO	2001年9月1日已发售	GBA专用通信对战线	

THE GAME INFORMATION GBA	高级战争2: 黑洞升起	日版	5800日元	
	ADVANCE WARS: BLACK HOLE RISING	SLG	FLASH记忆	
	NO.1060	卡带容量64M	1-2人	
	厂商: NINTENDO	2003年6月23日已发售	GBA专用通信对战线	

游戏简介

《高级战争》是任天堂在GBA上原创的军事战略类游戏，在GBA刚上市的一年内就公布了第一作，在层出不穷的GBA游戏中以优秀的游戏性和高完成的系统脱颖而出，为不少掌机爱好者所关注，之后推出的《高级战争II 黑洞升起》不但继承一代的优良画面和系统，还添加了许多兵种和加强了指挥官能力系统，一举成为GBA上战略游戏的顶梁柱。

战略类游戏是最适合掌机的游戏类型之一，GBA上的战略类游戏并不多，但绝大多数都是精品，诸如《火焰纹章》、《最终幻想战略版Advance》等炙烩人口的大作，而作为GBA上唯一原创，且以纯战争作为题材的战略类游戏“《高级战争》系列”却被不少玩家所错过。“这是一款有出乎意料的游戏性，超高耐玩度的游戏”，相信这是所有通关过《高级战争》玩家的心声，运筹帷幄于“床边”，战火纷飞于“掌上”，下面就让我们完整体会这场手掌中的战争。

丰富的游戏模式



习惯即时战略游戏的玩家会对《高级战争》中的四个主要模式非常熟悉：Warroom（战争模式）可以非常自由地选择地图来和电脑进行对战，当然这里我们可以自己选择要加入的势力；Campaign（剧情游戏）则可以让我们在游戏的剧情发展下体验每一场精心设计的战争；对于喜欢自制地图的玩家能在Designroom（编辑地图）中找到乐趣；而Versus（自定义游戏）则可让游戏系统得到更充分的发挥。另外还有Link（联机模式）与其他人对战和Battlemaps（商店模式），商店模式中可以用在战斗中获得的奖励来购买特殊物品，例如二周目的Hard模式也需要在这里购买，丰富的游戏模式让游戏的耐玩度大大增加。

全新的指挥官系统



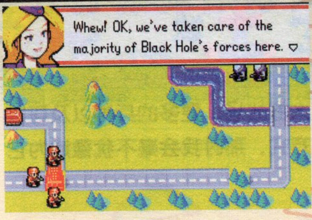
如果要说该系列游戏给我留下的最深刻印象，我会毫不犹豫地告诉大家，指挥官的能力设计得太出色了。熟悉《魔兽争霸III》的读者都会对里面的英雄系统称赞不绝，《高级战争》中的指挥官也有异曲同工之妙，虽然指挥官无法作为兵种参与战斗，但可以毫不夸张地说：一位适合战场的指挥官将是胜利的关键。这主要体现在游戏中每个指挥官独特的能力方面，在战斗过程中不断积累Power到满槽后，可以让玩家决定释放自己的特殊能力，这些能力包括修理、改边地形、探索、加大射程等，在某些复杂地形的地图中，用远程武器配合加大射程能力的指挥官将成为对方的噩梦，同理，在空战地图中配合空中武力出色的指挥官则可以让你轻松赢得战争的胜利。这个系统的加入无疑大大加强了游戏的战略性，在二代中任天堂对指挥官能力进行了调整以优化平衡性，并赋予他们三个级别的能力，在利用指挥官能力提升某方面战斗力的情况下，会削减部队其他方面的能力，对玩家时机把握提出了更进一步的要求，指挥官能力的加入让我们在游戏过程中时刻体验到趣味性。

兵种相克的艺术



兵种相克是所有战争类游戏必须具备的要素，《高级战争》中的兵种相克是游戏的重要因素，想要在每关拿到S评价，除了对地形熟悉外，熟悉兵种之间的关系是不可缺少。以二代为例：步兵两种，坦克九种，舰船四种，飞机四种，越到游戏后期敌人兵力就越多，在有限的时间和有限的资源下，如果不利用兵种相克将会令战斗进入死循环，例如：廉价的火箭炮兵能耗掉不少敌人的主战坦克；高机动的侦察车可以有效消灭敌人的步兵，为己方霸占资源取得更多的优势；高炮战车和对空导弹车对飞行部队而言是致命的；另外还有地面的霸王：核能坦克。当然，兵种相克并不是绝对的，地形的利用也很重要。总的看来，在这款小小的掌机游戏上，用兵的艺术已经得到了完美的体现。

适中的游戏难度



对于一款优秀的游戏，循循渐进的难度是非常必要的，许多游戏因为其难度把不少玩家拒之门外，这个系列不但在游戏开始安排了详尽的操作教程，由美女指挥官Nell通过实战让玩家熟练游戏。而正式游戏过程中也不会出现因为难度影响游戏心情，如果不是太菜的话几乎没有卡关的情况，当然，为了某些喜欢挑战高难度的玩家和

延长游戏时间，二周目的Hard模式将会带给我们全新的感受，周详考虑每一步即将造成的效果的感觉非常不错。

画面和音乐的评价



在画面上，虽然属于战争游戏，但还是秉承了老任一贯来细致、可爱的画风，游戏中无论是角色还是兵种都是Q版设定，看上去非常亲切，至于细致方面，四个势力的角色虽然画风一致，但武器风格却很大不同，从颜色和画风就能清楚看出这个部队的行动风格，没接触过该系列游戏的玩家只要深入进去就能体会到我的意思。值得一提的是，虽然游戏画面非常细致，但武器类型仍然比较单调，不能更好地体现出每个势力的专有特色，另外战斗画面上也比较单调，千篇一律的攻击画面容易让人产生厌倦感，值得称道的反而是指挥官发动能力的画面，配合紧张的音乐极具魄力。游戏音乐方面比较中规中矩，柔和的背景音乐不但能抒缓战争的紧张感，而且能比较好地表现该战场的战况。

获得9分评价的理由



从一代到二代，两作都为我带来了非常美好的时光，非常怀念那种每晚躺在床上操纵小兵、小坦克攻城掠地的感觉，游戏的耐玩度也出乎意料，毕竟游戏的全黄金模式可不是一朝一夕可达到的。我始终认为，战略类游戏是最适合掌机的游戏类型之一，而这个系列的游戏正好弥补了掌机战略游戏中所空缺的部分。虽然限于GBA机能，在画面上需要更多的完善，系统方面也还有非常大的空间改进，但对于这么一款GBA原创的游戏能达到如此高的游戏性，9分的评价并不为过，相信接触过这个系列游戏的玩家都会毫不吝啬给予其高分，虽然任天堂宣布这个系列的新作将发布于NGC上，并将变为即时战略类型的游戏，但我更期待它在拥有更高性能的NDS上的出色表现，更庞大的战场、更多的兵种以及可以出战并升级的指挥官，再通过NDS双屏演绎出全新的战略方式，那时我会毫不犹豫地为它打上10分满分。

交友热线

本期很多热心读者回信希望参加掌机交友板块，由于来信实在太多编辑们只能根据先后选择性刊登了，希望在这里喜爱掌机的朋友都能够交到自己真心的朋友，而没有刊登的朋友大可不必心急，只要你正确填写了自己的资料（注意一定要字迹工整、资料准确哦），就一定会被刊登的！

姓名：莫保全　昵称：无　QQ号（或MSN）：无
年龄：17　性别：男　电子邮件：无
爱好：玩Game和绘画
拥有的掌机：GB GBA
最细爱的掌机游戏：萨尔达系列、洛克人系列
自我介绍：我是一个沉默的高中生

姓名：徐其剑　昵称：阿C　QQ号（或MSN）：24182101
年龄：22　性别：男　电子邮件：fat508@chinaren.com
爱好：音乐、游戏
拥有的掌机：GBA
最细爱的掌机游戏：胜利11人
自我介绍：玩掌机不要忘了学习呀~希望和大家成为好朋友！

姓名：黄恩念　昵称：幻翼　QQ号（或MSN）：236303842
年龄：16　性别：男　电子邮件：aoqihuanyi@163.com
爱好：游戏
拥有的掌机：GB、GBA、GBASP
最细爱的掌机游戏：炸弹人、口袋妖怪……
自我介绍：我是一位热爱、喜爱游戏和掌机的人

姓名：杨达艺　昵称：无　QQ号（或MSN）：无
年龄：32　性别：男　电子邮件：无
爱好：游戏、书、电影、音乐
拥有的掌机：GBASP
最细爱的掌机游戏：无
自我介绍：游戏老菜鸟，玩游戏不求甚解，浅薄贪多！

姓名：张恒　昵称：gameboy　QQ号（或MSN）：109266788
年龄：20　性别：男　电子邮件：gameboy1984@eyou.com
爱好：玩GBA
拥有的掌机：GBASP
最细爱的掌机游戏：黄金的太阳
自我介绍：无

姓名：杨达艺　昵称：无　QQ号（或MSN）：无
年龄：32　性别：男　电子邮件：无
爱好：游戏、书、电影、音乐
拥有的掌机：GBASP
最细爱的掌机游戏：无
自我介绍：游戏老菜鸟，玩游戏不求甚解，浅薄贪多！

姓名：亚杨成　昵称：无　QQ号（或MSN）：无
年龄：14　性别：男　电子邮件：无
爱好：GBA、PC游戏
拥有的掌机：GBA
最细爱的掌机游戏：逆转裁判
自我介绍：我是掌机迷

姓名：颜雨泽　昵称：大蛋　QQ号（或MSN）：298004113
年龄：16　性别：男　电子邮件：无
爱好：动慢发烧友、电脑和掌机游戏
拥有的掌机：无
最细爱的掌机游戏：洛克人ZERO系列
自我介绍：动漫迷一个，6年前拥有电脑，一只用模拟器玩GBA游戏

姓名：TYU　昵称：地狱人　QQ号（或MSN）：无
年龄：17　性别：男　电子邮件：wangzhanyityu@yahoo.com.cn
爱好：玩游戏看动漫
拥有的掌机：GBA（已坏）
最细爱的掌机游戏：黄金的太阳1、2
自我介绍：爱游戏爱动漫，支持游戏支持动漫

姓名：周宁　昵称：冰狂　QQ号（或MSN）：17169800
年龄：19　性别：男　电子邮件：mfkdpsj@163.com
爱好：all kinds of games
拥有的掌机：GBA
最细爱的掌机游戏：黄金的太阳
自我介绍：Two words are enough : Game fans !

姓名：吕俊　昵称：为你钟情　QQ号（或MSN）：77584220
年龄：23　性别：男　电子邮件：www.lvjun170@sohu.com
爱好：Game、游泳、美容美发……
拥有的掌机：GBASP
最细爱的掌机游戏：牧场物语
自我介绍：喜欢一切能让我钻研的东西

姓名：郝昭　昵称：雨　QQ号（或MSN）：331346351
年龄：16　性别：男　电子邮件：thenbunny@yahoo.com.cn
爱好：看书、玩游戏
拥有的掌机：GBASP
最细爱的掌机游戏：MARIO CART
自我介绍：标准的掌机迷，任天堂的拥护者。

姓名：王峥　昵称：Mick　QQ号（或MSN）：185334548
年龄：18　性别：男　电子邮件：wangzheng@hotmail.com
爱好：Play Football、上网
拥有的掌机：GBASP（限定版）
最细爱的掌机游戏：Gold Sun、我们的太阳
自我介绍：热爱掌机的我更热爱结交掌机朋友

姓名：李翔　昵称：渺瞽墨客　QQ号（或MSN）：47305685
年龄：23　性别：男　电子邮件：miaogumoke@eyou.com
爱好：游戏
拥有的掌机：GB、GBC、GBA
最细爱的掌机游戏：机战系列
自我介绍：老大哥了

无极画廊

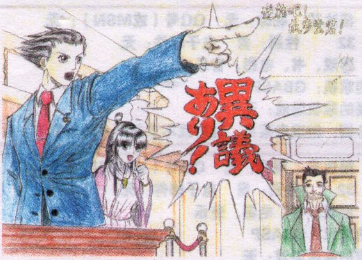
无极画廊开办以来，我们收到的读者投稿与日俱增。与第一期的仓促赶工不同，这次的画廊稿件真有点不知道怎么取舍才好，DL对各位热心读者的大力支持表示感谢。一些读者为了赶上杂志的上市日期，寄来的画稿还用上了EMS，更有读者为了保证画稿的美观，甚至用硬纸壳将画稿包起来放到信封内，这点DL都未曾想到过。最后还是强调一下投稿的细则吧：

1.稿件要求：黑白、彩色画稿和CG画稿通吃，有条件的话最好上色，稿件尽量不要翻折过多。

2.稿件大小：不要小于32开，但也不要大得太夸张……

3.投稿地址：北京市6511信箱 邮编102218 电子信箱：wind@gamelive.net 收件人不用写或写上《掌机地带》杂志画廊收即可

暂时就想到这么多，各位有好点子不妨给DL多多来信提议哦*_*



逆转裁判

作者 黑龙江 Leon

DL评分 9.5

成步堂的造型过于清秀，游戏中的“原来如此先生”应该是个大大咧咧的粗线条男人，系锯刑警的样子虽然与原作有些出入，但那副大智若愚的表情表现得很好，作者偏向于味美风格的画风把握得很恰当，该作品荣登本期画廊的榜首。

莫古利

作者 北京 genius

DL评分 8.5

投来的三幅画稿中DL最喜欢的就是这张莫古利了，很有FFTA的味道，线条简单明晰，人物个性十足，就是下面那个家伙是什么生物？游戏中有这个家伙吗？

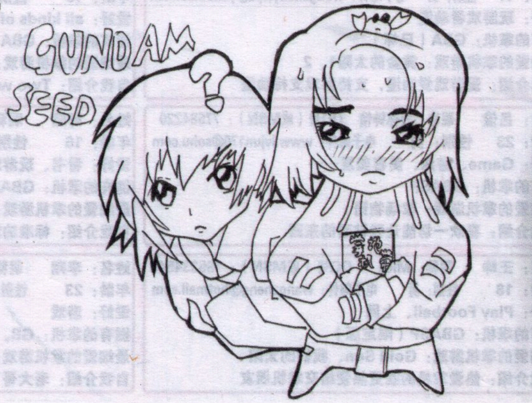


GUNDAM SEED

作者 广东 胡国平

DL评分 8

阿斯朗画得有点女性化，不过动画中这家伙还真是那副德性，手中拿着的是《掌机地带》吗？作者还真有心啊！吉良头上的问号是什么意思呢，还不知道我们的杂志吗……看到这张画会让DL联想到以前收藏的那些扭蛋公仔，可惜的是都被表弟抢走了……



建议批评

老编有话要说：上市时间不固定是个头痛的问题，发行方面的问题确实为难我们在座的编辑了，这方面我会努力去交涉的，各位读者请稍安勿躁。我说好好的游戏杂志搞什么画廊，不过现在看来这东西还是有人喜欢的，既然存在即是合理，那么就接着弄吧，要弄就弄好点哦。另外那个什么雪晴，拿个箱子来装信吧，要分好期数不要弄乱了，信封里面夹带现金的一定要拿给我，不是贪钱，这关系到邮购的声誉问题，最后说一句，读者可千万不要在信封里面夹带现金啊！

读者建议心得精选

山东 胡国平

总的来说，我对这本杂志比较满意，但我对关于电脑的东东不感兴趣。虽然有电脑，但我也不会在我的电脑上玩掌机游戏，因为我觉得这样会失去在掌机上玩的乐趣，在电脑上玩掌机游戏就是两个字“不爽”！

答：确实，掌机游戏只有在掌机上才能完全发挥其魅力，特别是睡在床上或在公车上时^^，不过对于某些刚步入掌机世界的玩家，利用模拟器来体会一下其魅力也是必要的，当然，杂志光盘不是为了模拟器而唯一存在的，还有我们声势浩大的烧录卡群体。

江西 黄?

《口袋妖怪》宝石版无法自动升级出全国图鉴，很多杂志说要用金手指调出来，其实还有一种方法，就是和火红、叶绿版通信交换，用妙蛙种子那一类的宝石版没有的精灵传送到宝石版里面，即可自动生成灰色的全国图鉴了。有一点遗憾，我目前发现梦幻和帝欧西斯无法从宝石版传送到火红、叶绿版里面。

答：看来开放游戏交流区是非常必要的，每个掌机玩家都拥有自己的心得，能和大家分享无疑是最快乐的事情之一，下期我们杂志将正式开放游戏专题区，并有高手座阵，《口袋妖怪》、《机战》等游戏的Fans们别郁惜，记得把自己的看家本领拿出来并发给我们哦！

上海 岑佳明

请问小编们：为什么我装了WSC的模拟器却不能玩，会死机。一开始游戏画面有，到后来就死机了。我的电脑系统为WIN98，赛扬1.4G的处理器，为什么会死机，有什么解决方法，请小编们帮帮我，谢谢！

答：小编们首先得确认你使用的模拟器，因为光WSC就有四款模拟器，这里建议使用杂志附带的Oswan 0.72或Wscamp 0.21，另外要确定你的游戏ROM是否有错误，同时还要检查一下电脑软件的设置，例如DirectX版本等。

黑龙江 李昂

虽然我是你们的铁杆读者，但很不客气地说，贵刊有太多的不足之处了。例如第九页PSP软件中哪来的《合金弹头Acid》？明明是《Metal Gear Solid Acid》嘛！另外感觉游戏评论个人感情太重，没有在认真玩过的情况下去评论。有的话里都是赞许却给了低分，最可气的是说GBA版的DK2画面比SFC略有提升，那么他一定是用Emu玩的SFC版。我可是从SFC玩过来的，GBA版明明是画面微有缩水了嘛！

答：第一个问题得叫我们的疯子GG来检讨，估计他是想《合金弹头》GBA版想疯了在文章也不自觉流露出来，多谢你给我们指出这个问题，以后我们会加强校对方面。关于游戏评论，编辑加入个人感情是比较难避免的，毕竟每个人都会从不同方面看待同一个游戏，编辑们的评论是说出自己的想法作为大家的一个参考。

北京 郝昭

光盘可以说是本杂志的一个卖点，虽然光盘质量还有待提高，但真的已经很不错了，感谢！

问答时空感绝大部分的提问都是一些很简单的问题，但仍能作出详细的回答，可见杂志对读者的重视程度，在此表示敬佩。

我会继续支持你们的杂志的，望众编辑能够读者带来更权威的报道、更有深度的文章。

答：谢谢郝昭读者的支持，光盘质量方面我们一直在求进步，对于一些对电脑和模拟器有认识基础的玩家来说，光盘内容将是宝藏，但对于年龄比较小且模拟器接触少的读者来说，仍停留在掌机光盘只用于游戏演示播放的认知程度，无法体会到光盘内容的魅力，所以丰富光盘内容和提高易用性将是我们以后的主要目标，同时也希望读者们多提意见让我们做得更好。

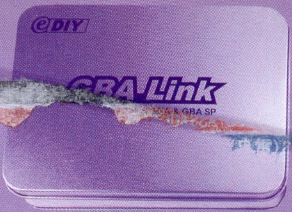
8月掌机游戏发售列表

GBA

发售日	原名（括号内为译名）	[illegible]	游戏类型
3	GUNDAM SEED: BATTLE ASSAULT(高达SEED)	BANDAI	ACT
4	THUNDER BIRDS(雷鸟)	VIVENDI UNIVERSAL	ACT
5	KIM POSSYBLE 2: DRAKKEN'S DEMISE (麻辣女孩2 德拉肯的遗赠)	DISNEY INTERACTIVE	ACT
5	传说のスタフィー3 (传说的斯塔菲)	NINTENDO	ACT
5	B-传说！バトルビーダマン～燃えろ！ビー魂！！ (B-传说！战斗比达人 燃烧吧！B之魂！！)	ATLUS	FPS
5	シャイニング フォース～黒き黒き龙の复活~ (光明力量 暗黑龙的复活)	SEGA	SRPG
5	ひまわりどうぶつ病院～ペットのお医者さん育成ゲーム～ (向日葵动物医院 宠物医生育成游戏)	TDK	SLG
5	SD ガンダムフォース(SD高达力量)	BANDAI	ACT
5	ウルトラ警备队 モンスターアタック (超级警备队 怪兽的攻击)	ROCKET COMPANY	ACT
6	ロックマン エグゼ4.5 リアルオペレーション (洛克人EXE 4.5 真实操作)	CAPCOM	RPG
9	DEF JAM: FIGHT FOR NY(街头教父)	Electronic Arts	ACT
9	Madden NFL 2005(劲爆美式足球2005)	Electronic Arts	SPG
10	ファミコンミニ ディスクシステムセレクション (FAMICOM MINI 磁碟系统精选)	NINTENDO	ETC
17	ASTRO BOY: OMEGA FACTOR(阿童木 欧米伽因子)	SEGA	ACT
17	METAL SLUG ADVANCE(合金弹头A)	SNK	ACT
20	サモンナイト クラフトソード物语2 (召唤之夜 铸剑物语2)	BANPRESTO	ARPG
22	GBA VIDEO: DRAGON BALL Z GT GBA (视频：龙珠Z GT)	MAJESCO	ETC
24	DIGIMON RACING(数码怪兽赛车)	BANDAI	RAC
26	スーパーマリオボール(超级马里奥弹珠台)	NINTENDO	TAB
26	クラッシュ バンディクー爆走！ニトロカート (盅惑狼 爆走！NITRO卡丁车)	KONAMI	RAC
26	ボボボーボ ボーボボ 爆闘ハジケ大战？ (BOBOBO 爆斗鼻毛大战)	BANDAI	ACT
3	POWER RANGERS: DINO THUNDER(鸟人战队)	THQ	ACT
预定	めざせデビュー！ファッションデザイナー物语＋かわいいペットゲームギャラリー2 (时髦设计师物语+可爱宠物游戏画集2)	CULTURE BRAIN	ETC

N-GAGE

发售日	原名（括号内为译名）	制作厂商	游戏类型
10	Virtua Cop(VR战警)	SEGA	ACT
24	Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm (幽灵行动：丛林风暴)	Gameloft	STG



PZ6中奖名单

POCKET ZONE

256 兆烧录套装

上海市普陀区真如西村106号104室 邮编200333 **仲晓俊**
黑龙江哈尔滨市中医药大学家属楼17栋3单元501号 邮编150001 **李昂**

128 兆烧录套装

广东省韶关市仁化县三板桥建设路106号 邮编512300 **胡国平**
北京市宣武区广安门外车站西街17号院1号楼一门132号 邮编100055 **王燕**
河北省唐山市路北区健康楼17-4-302 邮编063000 **王占一**

烧录器

青岛市四方区瑞昌路91号2号楼三单元602户 邮编266032 **王锴威**
吉林省长春市人民大街148号15队14班 邮编130022 **黄思斌**
河南省濮阳市中原油田采油院1号楼1单元1室 邮编457001 **邢辉**
上海市杨浦区控江五村63号101室 邮编200093 **张泽新**

ぷよぷよフィーバー™



双光盘
RMB
13元